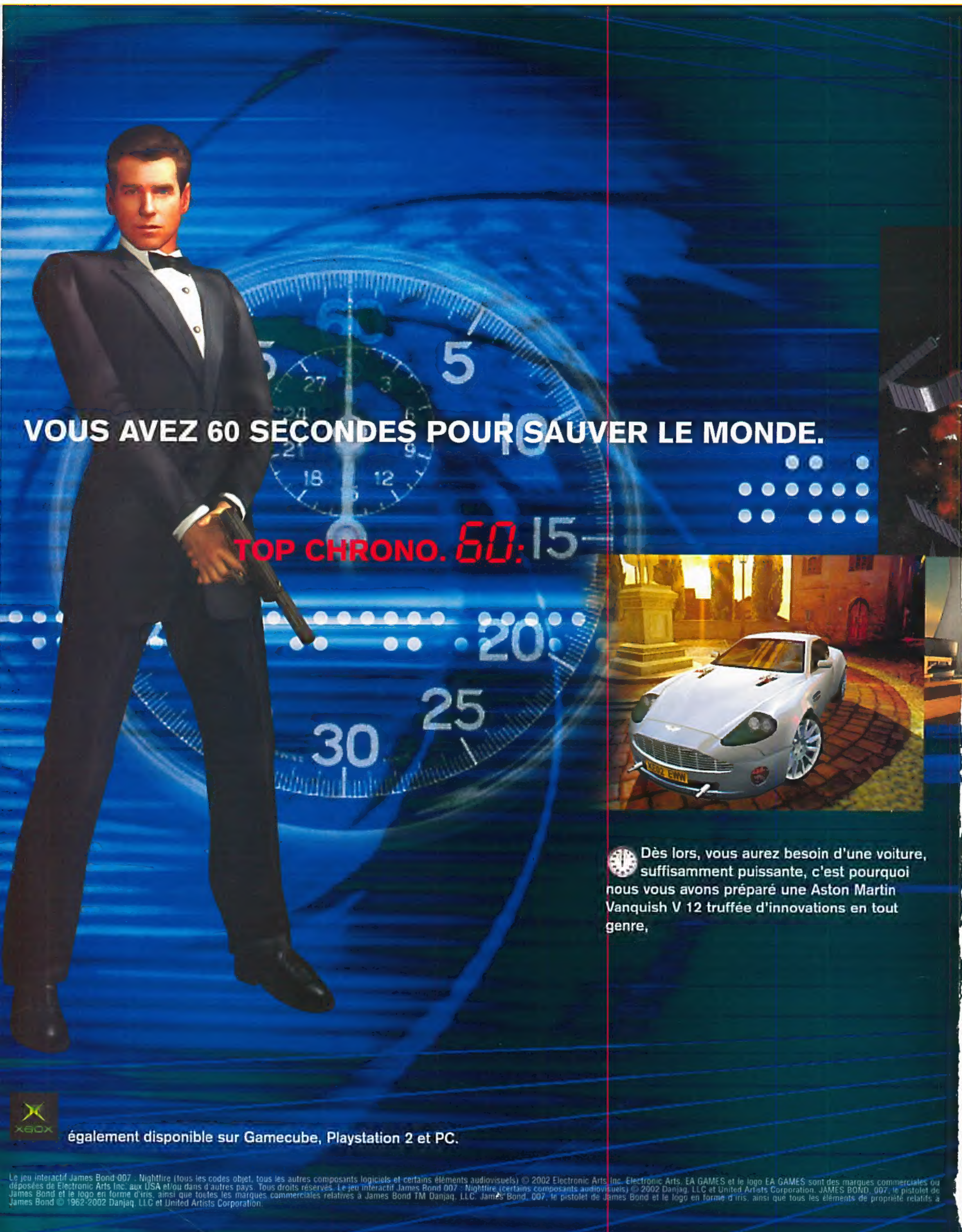


OFFICIEL. EXCLUSIF. JOUABLE !
XBOX
Le Magazine Officiel Xbox
EXCLUSIF !
DOSSIERS
SPLINTER CELL
Dernières infos avant le test du chef-d'œuvre !
XIII
Quand la BD devient un Doom-Like explosif !
TEST 6 PAGES
BLINX
Contrôlez le temps
Le premier jeu de plates-formes en 4D !
future games
DÉCEMBRE 2002
NUMÉRO 9
PLUS DE 30 PAGES DE TESTS
www.xboxmag.fr
COLIN McRAE 3
FIFA 2003
TRANSWORLD SNOWBOARDING
TIMESPLITTERS 2
ROCKY
T 05279 - 9 - F: 8,99 €
BEL. / LUX. : 10 € BLINX : THE TIME SWEEPER LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX - NUMÉRO 9 - DÉCEMBRE 2002


VOUS AVEZ 60 SECONDES POUR SAUVER LE MONDE.
TOP CHRONO. 60:15
Dès lors, vous aurez besoin d'une voiture, suffisamment puissante, c'est pourquoi nous vous avons préparé une Aston Martin Vanquish V 12 truffée d'innovations en tout genre,
XBOX
également disponible sur Gamecube, Playstation 2 et PC.
Le jeu interactif James Bond 007 : Nightfire (tous les codes objet, tous les autres composants logiciels et certains éléments audiovisuels) © 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou déposées de Electronic Arts Inc. aux USA et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Le jeu interactif James Bond 007 : Nightfire (certains composants audiovisuels) © 2002 Danjaq, LLC et United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, le pistolet de James Bond et le logo en forme d'iris, ainsi que toutes les marques commerciales relatives à James Bond TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, le pistolet de James Bond et le logo en forme d'iris, ainsi que tous les éléments de propriété relatifs à James Bond © 1962-2002 Danjaq, LLC et United Artists Corporation.

THE ARTIST

HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN

La vie paisible vous ennuie ? Enfilez le costume sombre du plus célèbre des tueurs à gages et pénétrez au cœur même du vice et du crime pour une expérience de jeu unique. Déjouez le complot machiavélique qui a été lancé contre vous et parcourez les quatre coins du monde dans des lieux aussi prestigieux qu'inédits. Bénéficiant d'une jouabilité et de graphismes hors normes, Hitman 2 est un jeu captivant qui mêle action, infiltration et aventure.

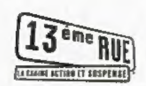
www.hitman2.com

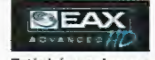
*L'artiste

Disponible aussi sur PC et PlayStation2

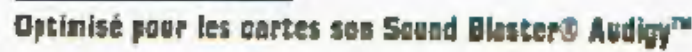
















LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
Numéro neuf - Décembre 2002

101/109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret
Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

ABONNEMENTS
26, bd Paul-Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine Cedex
Tel. : 01 46 72 50 89 - Fax : 01 49 60 10 55
E-mail : futurenet@abocom.fr
Tarif France 1 an : 90 € - Étranger : nous consulter

Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur du magazine, Editeur : Vincent Alexandre (vincent.alexandre@futurenet.fr)
Directeur du développement : Xavier Levy (38 04, xavier.levy@futurenet.fr)

RÉDACTION
Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 39
E-mail : Cyrille.Tessier@futurenet.fr

Rédacteur en chef : Cyrille Tessier (38 34, Cyrille.Tessier@futurenet.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Cyril Berrebi (38 91, cyril.berrebi@futurenet.fr)
Chef de rubrique tests : Frédéric Brunet (66 15, frederic.brunet@futurenet.fr)
Premier rédacteur graphiste : Yann Pesenti
Première secrétaire de rédaction : Katia Mattioli
Photographe : Benoît Moyen

ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO
Stéphane Berthoux, Thomas Diouf, Arnaud Frey (correspondant Japon), Lâm Hua, Thomas Laviolette, Jean-François Mariotti, Ghislain Masson, David Montoro (dessinateur), Louise Lasterade, Samuel Pelmar, Ludovic Tessier, Florian Viel.

PUBLICITÉ
Tel. : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 00

Directeur de clientèle : Vincent Saulnier
Chefs de publicité : Nicolas Letier-Lacaze, Nicolas Faloviez
Responsable trafic : Maguy Edouard (38 12, Maguy.Edouard@futurenet.fr)
Assistante de publicité : Régine Nguyen (38 13, regine.nguyen@futurenet.fr)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Assistantes de fabrication : Sabine Buchet-Gaillard (38 70)
Bénédicte Carpentier (34 50)

DIFFUSION
Responsable abonnements : Thibault Bechet
Chef de produit vente au numéro : Sylvain Duburquois



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX est édité par Future France, S.A. à Directoire et Conseil de surveillance au capital de 6 566 162 euros. Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret - RCS Nanterre : B 388 330 417 - Principal associé : Future Holdings 2002 Ltd.

Présidente du Directoire : Saghi Zaïmi
Directrice marketing et commerciale : Saghi Zaïmi
Directrice des magazines Business & Internet : Saghi Zaïmi
Directeur des magazines Entertainment : Vincent Alexandre
Directrice des ressources humaines : Catherine Bouvier
Directeur de la diffusion : Thierry Cagnion
Directeur commercial : Jérôme Adam
Directeur de la fabrication : Jean-Michel Durand
Directeur administratif et financier : Jane Wray
Directeur des systèmes informatiques : Georges Pécontal
Directeur artistique : Nicolas Cany
Chef de studio pôle jeux : Jean-Michel Sabatié

Distribution : SAEM Transports Presse - Impression : Didier Québécor, 77000 Mary-sur-Marne - Dépôt légal : 1er trimestre 2002 -
Imprimé en France / Printed in France

Ce numéro du MAGAZINE OFFICIEL XBOX contient : 1 DVD

Future France est une filiale du groupe The Future Network plc.
The Future Network plc a pour mission de répondre aux besoins d'information de groupes de gens qui partagent une même passion. Notre but est de satisfaire cette passion, en créant des magazines et des sites Internet offrant une information fiable et de qualité et de nombreux conseils pour gagner du temps ou de l'argent, mais qui procurent en même temps un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes media dont la croissance est la plus forte dans le monde. Basé dans 4 pays, The Future Network publie aujourd'hui plus de 100 magazines, 20 sites Web, et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe licencie également 42 magazines dans 30 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres (Code : FNET).



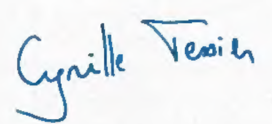
Media with passion
www.thefuturenetwork.plc.co.uk
Bath, London, Milan, New York, Paris, San Francisco.

BIENVENUE À BORD



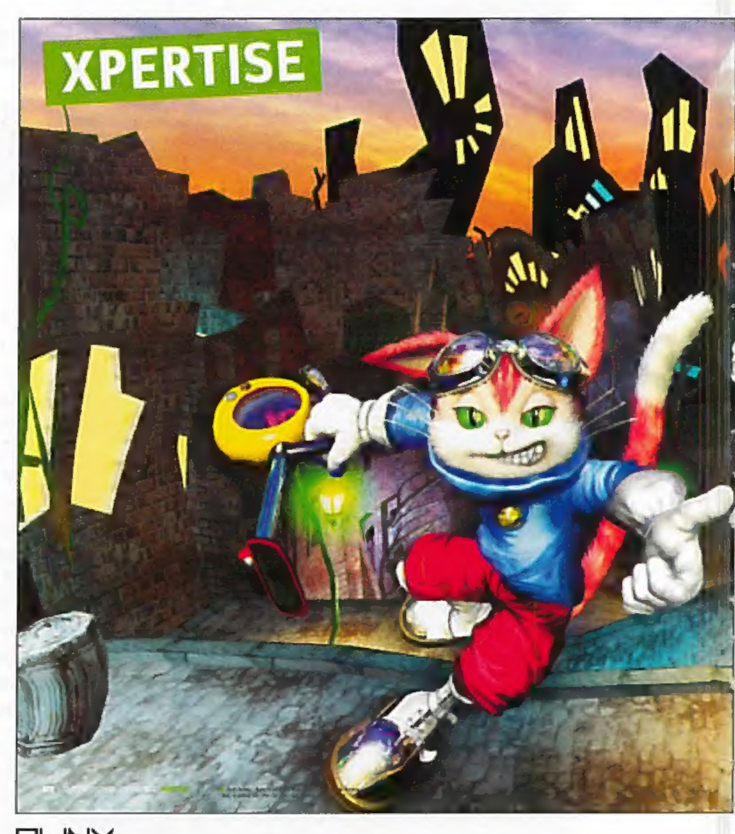
D'après l'accélération des ventes de la Xbox et vos courriers, il semble que nous comptions de plus en plus de nouveaux lecteurs. Alors bienvenue à vous tous ! S'il est vraisemblable que les nouvelles offres de séduction de Microsoft (la Xbox livrée avec *Jet Set Radio Future* et *Sega GT 2002)* vous aient attiré, nous n'oublions pas pour autant les fans de la première heure. Nous avons également acheté notre Xbox au prix fort, mais nous savons aussi que plus le temps passera, plus cette console deviendra abordable, soit par son prix soit par le biais de nouvelles opérations de Microsoft. C'est la loi du marché, et si cela doit conduire la Xbox à grossir ses rangs, ce sera au bénéfice de l'ensemble des joueurs. Après tout, on n'a jamais dit que les jeux vidéo était un loisir peu onéreux. Quoi qu'il en soit, nous ne regrettons pas d'y avoir accordé autant de temps et de moyens, et ce, dès le début. Maintenant que vous avez une Xbox, le vrai combat commence : celui des jeux, de leur qualité et de leur prix. À l'Officiel, nous considérons depuis les prémisces du lancement que le vrai débat concerne les jeux. La console vaut largement chaque centime demandé, ce qui n'est pas toujours le cas des 175 jeux qui seront disponibles d'ici la fin d'année. Il est d'autant plus important de ne pas se tromper que d'excellents titres sont déjà en vente ou en préparation. Notre mission est donc la même depuis le départ : vous conseiller sur les meilleurs titres et vous faire fuir les autres. Ainsi dans ce numéro, il y en a un peu pour tous les goûts, et en plus de nos récaps de tests, de nos actualités et de nos dossiers, vous devriez trouver votre bonheur. Quant au Xbox Live, le service de jeu en ligne qui suscite de nombreuses interrogations de votre part, vous avez jusqu'au 14 mars pour vous y préparer. D'ici là, comptez sur nous, vous saurez tout ce qu'il y a à savoir ! Bonne lecture à tous et rendez-vous début décembre pour de nouvelles aventures.

Rédacteur en chef
Magazine Officiel Xbox



■ ***Fight :*** nous venons juste de recevoir les derniers kits pour Xbox Live ! Promis, nous faisons un dossier le mois prochain.

SOMMAIRE DÉCEMBRE



BLINX
Le premier grand jeu de plates-formes sur Xbox par les créateurs de *Sonic*.



PROJECT GOTHAM RACING 2
Infos exclusives arrachées à Bizarre Creations. P.8



INDIANA JONES
Le célèbre archéologue adepte du fouet refait parler de lui. P.10

Au secours : à l'heure où j'écris ces lignes, Cyrille est en formation de « pompier ». Et c'est le seul à la suivre à l'étage où nous travaillons...



P.68

OFFICIEL. EXCLUSIF. JOUABLE !

XBOX
Le magazine Officiel Xbox

EXCLUSIF !
DOSSIERS
SPLINTER CELL
Dernières infos avant le test du chef-d'œuvre !

XIII
Quand la BD devient un Doom-Like explosif !

TEST 6 PAGES
BLINX
Contrôlez le temps
Le premier jeu de plates-formes en 4D !

DÉCEMBRE 2002
NUMÉRO 9

www.xboxmag.fr

PLUS DE 30 PAGES DE TESTS
COLIN McRAE 3 · FIFA 2003 · TRANSWORLD SNOWBOARDING · TIME SPLITTERS 2 · ROCKY





Célébrité : à notre grande surprise, nous avons trouvé des gens de chez nous qui ne connaissaient pas XIII...



PROJECT GOTHAM RACING 2

Vous avez envie de piloter les plus belles berlines de la planète ? *Project Gotham Racing 2* va enfin exaucer votre vœu. Accrochez vos ceintures !

FRED

INFOS
- DÉVELOPPEUR : BIZARRE CREATIONS
- ÉDITEUR : MICROSOFT
- GENRE : COURSE
- JOUEURS : INDÉTERMINÉ
- SORTIE : OCTOBRE 2003

Le salon de l'Auto vient à peine de fermer ses portes que Microsoft passe à l'offensive et lâche ses chevaux en pâture ! Le succès commercial de *Project Gotham Racing* (plus d'un million d'exemplaires vendus de par le monde tout de même !) ne pouvait qu'appeler une suite. C'est chose faite ! Annoncé lors du X02 américain, *Project Gotham Racing 2* veut devenir l'un des titres majeurs de la console et se donne les moyens de ses prétentions. Plus de voitures, plus de villes, plus de modes de jeux, plus de Kudos, plus de polygones... C'est l'escalade ! Mais c'est surtout l'option online qui va démarquer *PGR 2* de la concurrence. Bizarre a l'intention de faire tourner à plein régime les serveurs du Xbox Live. Le Xbox Communicator fera partie intégrante de l'expérience de pilotage qui nous attend : on va tous devenir des cibistes ! Également, il se murmure qu'il sera possible de télécharger de nouveaux circuits et voitures *via* le net, mais les développeurs laissent planer le doute à ce sujet. De toute manière, il va falloir patienter jusqu'à la fin de l'année 2003 pour pouvoir effectuer nos premiers tours de roues. Peu de changements sont à prévoir au niveau du *feeling* de pilotage, hormis quelques sensations fortes supplémentaires... Le panel de véhicules disponibles s'élargit davantage avec l'arrivée en force de bonnes grosses cylindrées germaniques de toutes les époques : préparez-vous à faire fondre le tarmac au volant de la nouvelle Porsche 911 GT 2 (plus de 450 bourrins sous le capot) ou de la BMW X5 4.4i. Ce gros 4x4 de 280 chevaux constituera, à n'en pas douter, l'un des meilleurs véhicules du jeu compte tenu de son grip et de sa puissance.... Et, le fin du fin, Microsoft prolonge son partenariat avec Ferrari et ajoute la toute nouvelle Enzo à son showroom. Pour l'anecdote, c'est la première fois que cette caisse figure dans un jeu vidéo. Hybride entre une GT et une routière, ce monstre de 660 chevaux sera la récompense destinée aux meilleurs des meilleurs... Voici, en exclusivité, les dernières images de ce chef-d'œuvre en puissance !

Autophobe : Berreb n'aime pas les jeux de voitures, n'a toujours pas son permis de conduire et se déplace exclusivement en rollers. Le seul jeu de caisse qui le branche ? *Project Gotham Racing*, allez comprendre...





Les effets de particules ont été retravaillés.

VILLES DE LUMIÈRE

Peu d'informations circulent quant aux villes qui figureront dans *PGR 2*. La rumeur qui affirmait que les quatre cités du premier jeu seraient de nouveau présentes a été invalidée par Bizarre. Peu bavards ces Anglais... Mais nous avons cependant récupéré quelques informations. Attendez-vous à visiter au moins 8 villes, soit deux fois plus que dans l'épisode précédent ! Seuls deux noms nous ont été confirmés : il s'agit d'Edinburgh et de Hong Kong. La première opposera son architecture classique à la démesure survoltée de la métropole asiatique : Bizarre promet de nous dépayser !



Une vieille Mercedes avec un gros potentiel.



XTRA

La bande-son de *PGR* était sans conteste l'une des meilleures jamais réalisée pour les besoins d'un jeu vidéo. Rap, rock, techno, alternatif... Les stations de radios disponibles et la qualité des chansons nous laisse encore pantois. *PGR 2* devrait continuer sur cette lancée mais aucun nom de groupe ne filtre. Tout ce que l'on sait, c'est que vous allez en prendre plein les oreilles et que chaque ville disposera de sa propre bande FM... Du bonheur en perspective pour les tympans !



Rassurez-vous, il n'y a pas que la plaque qui change !

LES MODES DE JEU

Il y en aura des tonnes ! Obtenir des Kudos et débloquer voitures et circuits demandera beaucoup de patience mais sachez que vos efforts seront toujours justement récompensés. Le style et le talent seront vos deux principaux atouts pour accumuler les récompenses. Bizarre laisse entendre que pas mal de modes ne seront accessibles qu'à travers le online et qu'il sera également possible de créer ses propres challenges, jouables aussi bien en solo qu'en multijoueur ! Également, de nouveaux types d'épreuves sont à prévoir : croisons les doigts et espérons retrouver des épreuves à la *Midtown Madness* ou à la *Driver*...



Autophile : Profitant de ses accointances avec un grand constructeur français, le Chef change assez souvent de voiture. Sa plus belle acquisition ? Un monospace / utilitaire vert garde-chasse... Du grand spectacle !

EXCLUSIF



Les nazis sont nuls en boxe, profitez-en !

INDIANA JONES
ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR

Un chapeau, un fouet et du courage à revendre... L'archéologue le plus casse-cou de la planète nous revient !

FRÉDÉRIC BRUNET

INFOS
- DÉVELOPPEUR : THE COLLECTIVE
- ÉDITEUR : LUCASARTS
- GENRE : ACTION / AVENTURE
- JOUEUR : 1
- SORTIE : 1ER TRIMESTRE 2003

Le Docteur Jones... Il en aura eu, des avatars de pixels ! Du Commodore 64 à la Xbox, près de deux décennies se sont écoulées. Un gouffre technologique sépare ces deux machines, mais la volonté des développeurs reste la même : nous faire vivre les quêtes les plus palpitantes jamais accomplies par un aventurier ! Des interprétations abstraites en 16 couleurs à l'épisode que nous vous présentons maintenant, tous ont cherché l'alchimie qui donne aux trois films leur dimension intemporelle...

La dernière fois que nous avons croisé un Indy digne de ce nom, c'était dans des jeux d'aventure, fort bien écrits mais manquant malgré tout d'un peu de punch. Avec The Collective aux commandes, on se doute que cet Indiana du nouveau millénaire ne passera pas sa vie avec Marcus à fouiner dans des bibliothèques. Géniteur de l'excellent *Buffy*, ce petit studio indépendant a su très vite capter l'attention des plus grands. Son moteur 3D, baptisé le Slayer Engine, a rapidement emballé les émissaires de LucasArts par sa souplesse et sa puissance. *Indiana Jones et la tombe de l'Empereur* sera avant tout un jeu d'action mâtiné d'éléments de réflexion. Les combats occuperont le devant de la scène grâce à une interface simple mais riche. Deux boutons suffiront à effectuer les mouvements de base, mais sachant qu'ils peuvent être combinés avec des directions, on vous laisse faire le calcul des possibilités offertes ! Bien sûr, il sera possible de faire claquer son fouet et d'utiliser une multitude d'armes pour se frayer un chemin à travers la tombe de l'Empereur. Pas celui de *Star Wars*, mais Qin Shi Huang, premier souverain de Chine. Craignant de s'ennuyer dans l'Éternité, ce bon roi a eu la riche idée de se faire enterrer en compagnie de milliers de statues en terre cuite grandeur nature, représentant son armée au complet. Pas de chance pour Indy, il est sommé par le gouvernement chinois d'aller exhumer une relique au cœur de ce sanctuaire avant que les nazis ne mettent la main dessus... L'aventure commence à Ceylan en 1935, peu avant l'histoire relatée dans le premier film. Débute alors une épopée épique qui vous emmènera des jungles asiatiques aux ruelles de Prague, pour s'achever au cœur de la nécropole de Xian. Comptez sur nous pour vous tenir informé sur les péripéties du Dr Jones d'ici au 1er trimestre 2003, date estimée de la sortie du jeu !

FOUET-MOI MAL INDY !

On ne connaît pas ses pratiques sexuelles, mais toujours est-il qu'Indy se débrouille comme un chef avec un fouet ! Il pourra l'utiliser pour maintenir à distance ses ennemis mais également, si vous faites preuve d'habileté, pour désarmer les malfrats !





Rumeurs : rien ne filtre chez LucasFilm à propos du 4e film de la série, qui serait, paraît-il, en tournage et prévu pour 2005.







Le plus dur, ce n'est pas la chute, c'est l'atterrissage.



Comment ça, il n'est pas beau mon chapeau ?





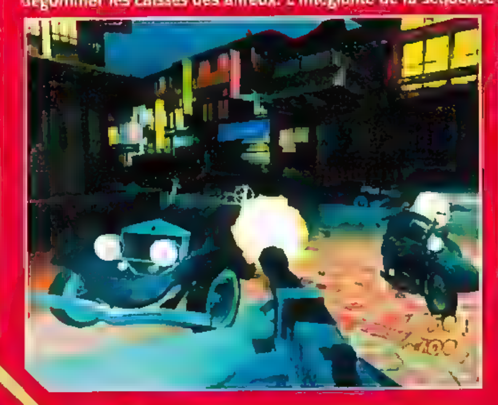
Une gauche parfaite : 3 molaires à 0 !



Comme au bon vieux temps !

SUIVEZ CETTE VOITURE !

Indy utilisera de nombreux moyens de transport pour se déplacer d'un lieu à l'autre... Dans une scène du jeu, vous utiliserez un *rickshaw* (pousse-pousse à vélo) alors que vous serez poursuivi par des bandits en voiture ! Heureusement, une mitrailleuse lourde vous sera aimablement fournie et vous permettra de dégommer les caisses des affreux. L'intégralité de la séquence se déroulera en vue à la première personne.





XTRA

Voici l'ordre de progression des différents niveaux du jeu : Ceylan, Prague, Istambul, Hong Kong, base maritime nazie, forteresse insulaire chinoise, extérieur de la tombe et, pour finir, la tombe elle-même. On va voir du pays, pour une durée estimée à une vingtaine d'heures de jeu. Mais si vous voulez récupérer tous les bonus secrets, sachez que l'aventure durera beaucoup plus longtemps...

Tête de l'emploi. Michael Sheard, l'acteur qui joue Hitler dans le 3e film, avait déjà interprété deux fois ce rôle, ainsi que celui de Himmler. Il jouait également un amiral de l'Empire dans *L'Empire contre-attaque*.

DÉVELOPPEUR : CONTRABAND ENTERTAINMENT ■ ÉDITEUR : INDÉTERMINÉ ■ SORTIE : FIN 2003 ■ JOUE…

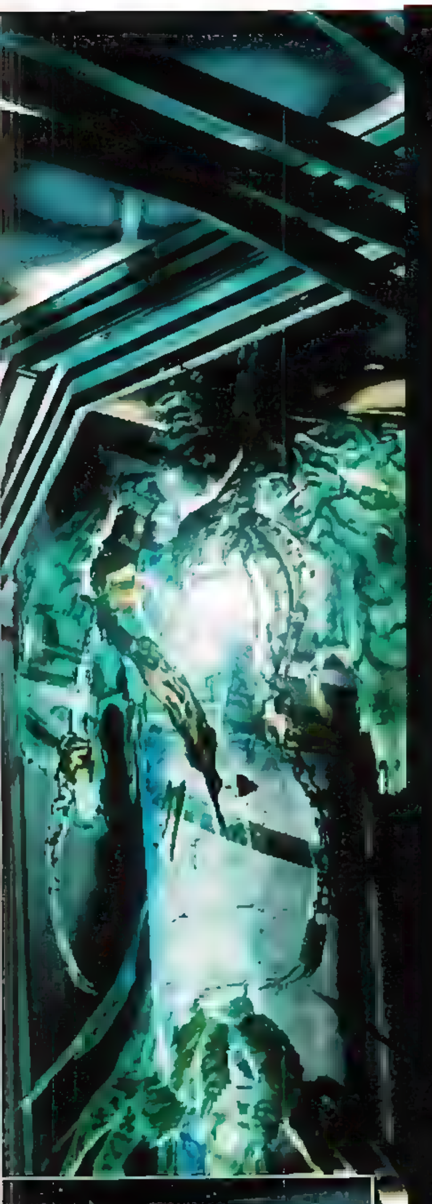
ABDUCTED

Silent Hill dans l'espaaace

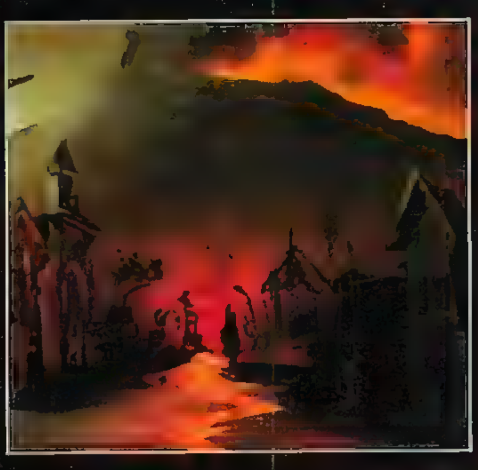
Après *The Thing*, *Silent Hill 2* et prochainement l'excellent *Project Zero*, le *survival horror* envahi tranquillement mais sûrement la logithèque Xbox. Les développeurs californiens de Contraband comptent bien inscrire leur nouveau jeu, *Abducted* dans la liste des titres les plus prometteurs dans ce genre. Ne vous attendez pourtant pas à un énième ersatz de *Resident Evil*, peuplé de zombies, fantômes, et autres créatures effrayantes et décharnées. Pour le cadre, il faudrait plutôt lorgner du côté d'*Enemy Zero*, un vieux jeu Saturn, et de *Martian Gothic*, disponible sur PC et PSOne, puisqu'à l'instar de ces deux titres, *Abducted* se déroule dans un environnement spatial, en l'occurrence un gigantesque astronef. C'est dans cet endroit pas vraiment accueillant que vous vous réveillez, partiellement amnésique. Qui êtes-vous ? Que faites-vous dans un tel lieu ? Les questions s'entrechoquent dans votre esprit et pour trouver des réponses, vous n'avez d'autre choix que d'explorer cet énorme vaisseau apparemment abandonné. En vérité, vous allez rapidement vous rendre compte que l'engin, visiblement aménagé par une civilisation extraterrestre, abrite des créatures parfaitement inamicales. Il ne s'agira pas pour autant de débiter des tripes d'aliens au kilomètre grâce à une sulfateuse-laser futuriste : *Abducted* est un titre tout en ambiance, visiblement davantage orienté aventure plutôt qu'action. Les développeurs ont souhaité faire du personnage principal un être humain commun, et non un Rambo ou un Lieutenant Ripley. Égaré, à la recherche de son identité, il erre dans un monde à la limite du réel, où se mélangent ses songes, réminiscences de son passé et sa quête. Si son ton et son intrigue assez adultes tranchent un peu avec certains titres du genre, *Abducted* devrait surtout se démarquer grâce à son moteur 3D impressionnant. Il semble donner vie aux différents environnements extraterrestres présentés. Et même si les clichés proviennent de la version PC, gageons que la Xbox saura parfaitement retranscrire toute cette magnificence !

■ **La peur vous poursuit :** si vous voulez rester informé en continu sur *Abducted*, le site officiel www.contrabandent.com vous tend les bras.









TEMPLAR

DÉVELOPPEUR : 03 GAMES / ÉDITEUR : TDK MEDIACTIVE
SORTIE : FIN 2003 / JOUEUR : 1

L'Ordre du jour

La saga des Templiers semble ne jamais vouloir cesser de déchaîner les passions. Créé en 1118 et dissout en 1312, ce puissant ordre de moines combattants, paré de tous les maux et nimbé de tous les mystères au cours des siècles, défraie encore la chronique. Loin des grands titres d'aventure piochant dans les légendes templières (*Les Chevaliers de Baphomet* sur PC et PSOne, *Gabriel Knight 3* sur PC), Starbreeze, auteur de l'excellent *Enclave*, se penche sur la tradition guerrière de l'Ordre et nous concocte un titre d'action/aventure en vue à la troisième personne. Vous incarnerez Paul de Raque, chevalier du Temple, qui tailladera à l'épée, à la hache, ou d'une flèche bien placée, tous les marauds qui se dresseront sur sa route vers la Terre Sainte !

Bouquins : si le mystère qui entoure les Templiers vous passionne, ne manquez sous aucun prétexte la lecture de la saga *Les Rois Maudits* de Maurice Druon.

Sommaire







EN BREF

Des tortues qui aiment la pizza, un rat-maître en arts martiaux et une galerie de méchants tous plus crétins les uns que les autres... Ça ne vous rappelle rien ? *Les Tortues Ninjas* sont de retour. Nouveau film, nouvelle série, et bien évidemment, adaptation de leurs aventures sur Xbox prévue pour 2003 !



Difficile de croiser Fred à la rédac. Notre Toulousain s'est retranché chez lui et passe ses journées à jouer à *Morrowind*. Maintenant qu'il possède l'excellente version française, il prend le temps de lire entièrement tous les grimoires. Bref, on en voudrait presque à Ubi Soft de réussir aussi bien ses localisations !



Malgré un accueil pour le moins mitigé de son *Auto Modellista* sur PS2, Capcom s'essaye à nouveaux au jeu de course avec *Circus Drive*. Cette fois-ci, c'est sur Xbox et entièrement en 3D sans excès de cel shading aucun. L'éditeur japonais s'engouffrera-t-il à nouveau sur la voie du on line. Celle-ci pourrait ce coup-ci être royale grâce au Xbox Live...

DÉVELOPPEUR : **EVILLUSION** / ÉDITEUR : **IND.** / SORTIE : **IND.** / JOUEUR : **INDÉTERMINÉ**

EON OF TEARS : BOOK OF CODES

Le RPG mystique

Epopée mystique débordant de PNJ et d'effets spectaculaires, la Bible est un véritable vivier d'idées pour les développeurs et Evillusion qui n'a pas peur de la controverse, s'est attelé à mettre en image tous les grands épisodes sacrés ! *Eon of Tears : Book of Codes* reprend la thèse selon laquelle la Bible renfermerait un code pouvant donner un pouvoir quasi divin à ceux capables de le comprendre. Ici, c'est un adolescent schizophrène qui décode ce langage et qui grâce à lui revit des épisodes bibliques. Jésus ou Judas, le héros incarne tour à tour une série d'augustes personnages, bons ou mauvais selon les orientations que choisira le joueur. Ambitieux, *Eon of Tears* propose une trame passionnante, que Evillusion prend le temps de fignoler : aucune date de sortie n'est encore annoncée !



↑ Evillusion n'a pas encore révélé d'image du jeu !

DÉVELOPPEUR : **HIGHWAY STAR**
ÉDITEUR : **INDÉTERMINÉ**
SORTIE : **2003**
JOUEUR : **INDÉTERMINÉ**

DRIHOO

Nains mineurs japonais

Les RPG à la japonaise sont encore rares sur Xbox. Highwaystar, développeur d'une pelleté de titres PlayStation totalement inconnus dans nos contrées, semble vouloir profiter de cette absence de concurrence, pour imposer son *Drihoo*. À mi-chemin entre RPG, aventure et gestion, ce jeu loufoque vous plonge dans les ténèbres d'une mine exploitée par des nains. Nos héros barbus doivent creuser des trous pour mettre la main sur des richesses souterraines, et affronter les monstres qui bloqueront parfois leur route vers la fortune. Sortie prévue fin novembre au Japon !



↑ Un ennemi bientôt à la masse !

DÉVELOPPEUR : **RARE SOFTWARE** / ÉDITEUR : **MICROSOFT** / SORTIE : **INDÉTERMINÉE** / JOUEURS : **1 À 4**

KAMEO : ELEMENTS OF POWER

Un bonheur Rare

Conker's Other Bad Fur Day, *Perfect Dark Zero*, *Banjo-Kazooie 3*, pour ses premiers pas sur Xbox, Rare exploite ses filons. Heureusement, le quatrième projet du développeur britannique, n'est pas une suite. Jeu d'aventure/plate-forme, *Kameo : Elements of Power* vous plonge dans un monde féerique. Vous incarnez justement Kameo, princesse des fées, et seule capable d'affronter le maléfique Thorn. Le monde de Kameo n'est pas divisé en deux camps avec notre pauvre petite fée d'un côté et les forces du Mal de l'autre. Entre ces deux opposés évolue toute une galerie de créatures plus ou moins pacifiques et liées à un des six éléments (eau, air, feu, glace, minéral et végétal) dont pourrez prendre le contrôle pour vous frayer un passage dans certaines zones dangereuses.



↑ Sexy, la nouvelle héroïne de Rare, non ?

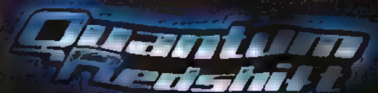


↑ Impressionnant ce tigre !

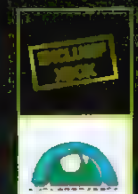
Que va-t-il advenir de notre fée ?

Vision féerique : allez donc jeter un coup d'œil sur le site de Rare (www.rareware.com), vous y trouverez le premier, et enthousiasmant trailer de Kameo.


MARRE
DE JOUER
AUX
PETITES VOITURES?


Quantum Redshift


Quantum Redshift




XBOX

EN BREF

Black Label, filiale de Vivendi Universal, vient de mettre la main sur la licence du prochain film de Quentin Tarantino, Kill Bill, et devrait nous



proposer un jeu d'aventure action. Pour mémoire, dans le film, Uma Thurman incarne une ex-assassin que son patron, Bill, a tenté d'éliminer, et qui revient, assoiffée de vengeance, après cinq ans de coma.

Imaginé par le cartooniste Antonio Prohias au début des années 60, *Spy vs. Spy* est une série publiée par le magazine *Mad* aux États-Unis, mettant en scène deux espions, Black Spy et White Spy. Après le PC et la GameBoy, leurs prochaines aventures se dérouleront sur Xbox.

DÉVELOPPEUR : **RAVEN SOFTWARE** / ÉDITEUR : **ACTIVISION** / SORTIE : **2003** / JOUEURS : **1 À 8**

SOLDIER OF FORTUNE II

Le plus violent des Doom-like débarque sur Xbox : âmes sensibles s'abstenir.

Grâce à *Soldier of Fortune*, John Mullins est devenu une star. Consultant de Raven Software et héros de deux volets de ce First Person Shooter PC, cet ancien mercenaire est passé sous les feux de la rampe, et compte bien rester sur le devant de la scène, puisque l'adaptation de *Soldier of Fortune II : Double Helix* sur Xbox est en cours. Très polémiqué, puisqu'il fait, d'une certaine façon, l'apologie du mercenariat, *SoF* est également particulièrement violent. Il propose une localisation des dégâts toujours inégalée, avec près d'une trentaine de points d'impacts différents, que vous pourrez explorer grâce aux quatorze armes et aux dix grenades disponibles. À vous de voir si vous préférez tuer vos adversaires en leur explosant la tête plutôt qu'en leur mitraillant le ventre ou en leur détachant le bras droit d'un tir bien ajusté ! Au programme de cette conversion : dix missions solos, vous emmenant de Prague à Hong Kong en passant par la Colombie, ainsi que quatre modes multijoueurs exploitant le Xbox Live (Deathmatch, Team Deathmatch, Infiltration et Élimination).



↑ Les rues de Hong Kong ne sont jamais très sûres.

DÉVELOPPEUR : **MASS MEDIA** / ÉDITEUR : **TDK** / SORTIE : **1ER TRIMESTRE 2003** / JOUEURS : **1 À 4**

SHREK SUPER PARTY

Le Géant vert et ses potes tentent le coup

Jean-François en frétille d'avance : Shrek revient ! Après un jeu d'action minable, l'ogre le plus charismatique s'aventure sur les terres du célèbre *Mario Party*. Résolument orienté multijoueurs, *Shrek Super Party* vous offre d'affronter jusqu'à trois de vos amis, ou trois personnages contrôlés par l'ordinateur si vous êtes misanthrope, sur près de 30 mini-jeux, aussi débiles qu'amusants. Du moins en théorie, puisqu'il faut un certain talent pour réussir ce genre de produit. Mais avec la galerie de héros loufoques de Dreamworks, de Shrek à Monsieur Hood en passant par la Princesse Fiona, Lord Farquaad, l'Âne et Thelonious, il semble presque impossible à Mass Media de développer un jeu foncièrement rébarbatif !







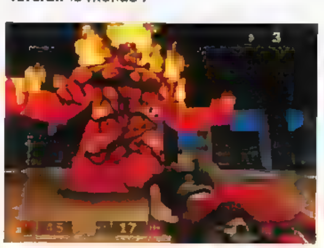


DÉVELOPPEUR : **CROTEAM** / ÉDITEUR : **GOTHAM GAMES**
SORTIE : **INDÉTERMINÉ** / JOUEUR : **INDÉTERMINÉ**

SERIOUS SAM

Cette conversion, c'est du sérieux !

Les développeurs de Croteam ne prennent pas les possesseurs de Xbox pour des abrutis, et on ne s'en plaindra pas ! Leur conversion de *Serious Sam* sur notre chère console est on ne peut plus solide, puisque le jeu réunit les deux épisodes sortis sur PC de ce FPS fou furieux. C'est donc près de trente-six niveaux en solo qui attendent les amateurs de bonne boucherie. Que les amateurs de Doom-like tactique passent leur chemin, *Serious Sam* n'a qu'un objectif : divertir. Pas de gestion d'équipe, pas de mission en milieu réel, tout ici n'est que blagues de potache et bains de sang. Mais les pacifistes devraient aussi y trouver leur compte et charcuter leurs adversaires à l'aide des 13 armes disponibles sans se salir, grâce au mode Hippie. Celui-ci remplace l'hémoglobine par des petites fleurs multicolores. De quoi reverdir le monde !







↑ *Serious Sam* fait plus dans le lambeau que dans la dentelle !

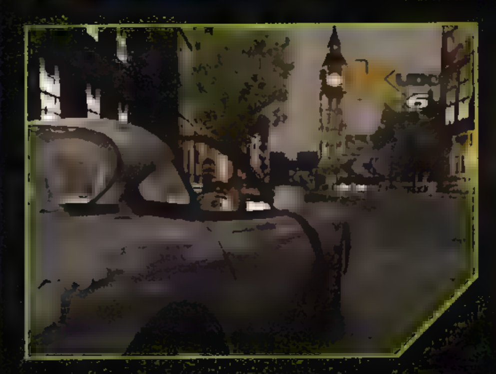
Refonte graphique : Cette version Xbox n'aura rien du portage bête et méchant puisque les développeurs retravaillent même le design des armes et des ennemis !







SANS STYLE, VOUS N'IREZ PAS LOIN.













Etes-vous prêt pour Project Gotham Racing? Project Gotham n'est pas un jeu de course comme les autres mais une expérience unique où le style de pilotage a autant d'importance que le chronomètre. Sur plus de 200 circuits et au volant des vingt-neuf plus belles voitures jamais construites, disputez des courses folles en plein cœur de Londres, Tokyo, San Francisco et New York. Faire le spectacle ou foncer. Inutile de choisir, vous devrez tout maîtriser.

PLAY MORE. PLAY PROJECT GOTHAM RACING.*



www.xbox.com/fr/projectgotham

EN BREF

[illegible]
Le mois dernier nous avons commis quelques petites erreurs dans votre magazine favori. Vous avez raison : honte sur nous ! Première remarque, pour *Total Immersion Racing*, il s'agissait du circuit de Monza et non celui de Silverstone (un grand merci au lecteur assidu qui nous l'a signalé). Côté prix, nous ne l'avions pas encore au moment de la mise sous presse : *Chase* est à 60 euros, ce qui ne change pas sa note qui demeure à 7/20.

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE
Quelques soucis internes chez Titus/Virgin/Interplay ont repoussé la sortie de *Baldur's Gate : Dark Alliance* qui aurait dû atteindre les rayons il y a maintenant quelques semaines. D'après nos informations, cette excellente conversion Xbox de ce très bon jeu d'action/RPG ne devrait plus trop tarder. Ne désespérez pas...



DÉVELOPPEUR : **CAULDRON** / ÉDITEUR : **TDK MEDIACTIVE** / SORTIE : **FIN 2003** / JOUEUR : **1**

CONAN

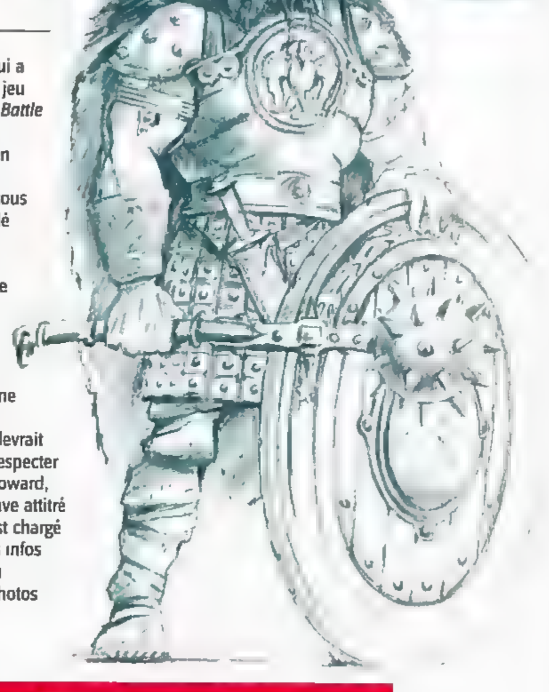
Le barbare le plus célèbre se prépare

À défaut d'abriter des boys dignes de concurrencer ceux de Bratisla, Bratislava, capitale de la République Slovaque, compte parmi ses habitants les développeurs de Cauldron.



↑ *Conan* ne sera pas qu'un jeu d'action.

Fondé en 1996, ce studio, qui a réalisé le cinquième volet du jeu de stratégie au tour par tour, *Battle Isle*, vient d'hériter d'un gros morceau. TDK Mediactive a en effet confié à la petite société le développement d'un titre sous licence *Conan*, guerrier musclé popularisé par un Autrichien costaud sur grand écran. Ce pauvre Conan de Cimmerie qui, retournant sur ses terres natales, ne trouve que mort et désolation, va donc être le héros d'un jeu d'action/aventure à la troisième personne sur lequel très peu d'éléments ont filtré. Le titre devrait au moins avoir le mérite de respecter l'univers créé par Robert E. Howard, puisque c'est le traducteur slave attitré de la série de romans qui s'est chargé du scénario. En attendant des infos supplémentaires, étudiez bien attentivement ces quelques photos et faites-vous une petite idée de ce titre mystérieux !



DÉVELOPPEUR - ÉDITEUR : **KONAMI**
SORTIE : **4e TRIMESTRE 2002**
JOUEURS : **INDÉTERMINÉ**

BIG MUTHA TRUCKERS

De gros camions pour des gros bourrins

Découvert au X02, ce jeu d'arcade où l'on pilote de gros camions a été une bonne surprise. D'abord parce que sa réalisation est vraiment honnête, avec sa technologie de streaming maison qui évite les chargements, ses longues cartes et sa qualité graphique. Ensuite, parce que les développeurs (à qui on doit les *24 heures du Mans* ou encore *007 Racing*) ne se prennent pas du tout au sérieux et en rajoutent des tonnes sur le côté *Redneck* (Ricain très beauf). Reste que *Big Mutha* n'est pas qu'un jeu de courses de gros camions où tous les coups sont permis, il vous obligera aussi à faire un peu de business. On espère vous tester ça bientôt.

↑ Mieux vaut ne pas vous prendre au sérieux...

CONSTRUCTEUR : **BIG BEN INTERACTIVE** / DISTRIBUTEUR : **BIG BEN INTERACTIVE**
SORTIE : **DISPONIBLE** / PRIX : **599 €**

UNIVERSEL COLOR SCREEN

Le nomade de luxe

Vous êtes nombreux à vouloir en savoir plus sur l'écran plat 13 pouces de Big Ben... Nous avons reçu le prodige ! D'un design discret, ce poids plume (à peine 2, 2 kilos) offre une qualité d'image tout à fait honorable compte tenu de sa définition (450x350). Les rémanences dues au défilement (perceptibles surtout dans les jeux de course) sont quasi-nulles : une belle performance pour un écran basé sur une technologie TFT à cristaux liquides ! Fourni avec un câble vidéo multiconsole et une paire d'enceintes stéréo, cet écran, disponible en magasin, coûte tout de même 599 €. Mais quand on aime sa Xbox...



↑ Un prix inversement proportionnel au poids.



■ Écrans : des moniteurs TFT seront bientôt disponibles pour les PC. Ils offrent une meilleure résolution et une entrée vidéo... Bien sûr, ils seront beaucoup plus chers !










LE JEU QUI VA LAISSER DES TRACES.







RalliSport Challenge offre une immersion totale dans le monde du rallye. Paysages magnifiques et variés, foule amassée sur le bord de la route, poussière, dégâts en temps réel, tout y est. Prenez le volant de plus de 25 véhicules officiels et défiez les parcours les plus torturés à travers 4 types de compétitions : Rallycross, courses de côte, spéciales chronométrées de rallye et courses sur glace. Avec un mode carrière extrêmement complet et la possibilité de disputer des courses jusqu'à 4 joueurs en simultané, RalliSport Challenge comblera les attentes des pilotes les plus chevronnés.



www.xbox.com/fr/rallisport

PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE.*



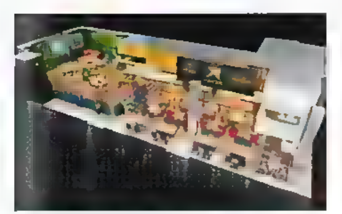
LA XBOX AU JAPON

Derniers faits marquants autours de la Xbox au pays du soleil levant.

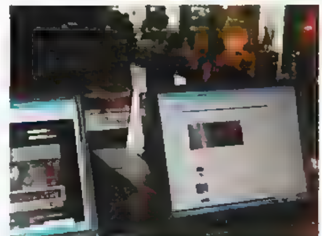
Envoyé spécial à Tokyo : Arnosan

XBOX CAFE

Le Xbox café est ouvert depuis le 5 octobre à Tokyo. Le concept ? Un café dans un cadre très classe qui comprend une salle avec huit Xbox, des écrans plats, des manettes et des canapés bien confortables. On pourrait y passer des heures ! Nous avons rencontré Hanako Uenishi, à l'initiative de ce projet qui nous a expliqué la finalité de cet endroit pas comme les autres. « *Chaque jour, plus de 100 000 personnes rentrent dans cet immeuble. Nous voulions toucher tous les publics, pas seulement les personnes en contact tous les jours avec les jeux vidéo.* " En ce qui concerne le mobilier et le cadre choisi : « *Je voulais que les gens se sentent chez eux. Ils peuvent s'asseoir dans un canapé, boire un verre, manger, prendre le temps de se relaxer et de découvrir la Xbox.* » Il est même possible de commander en plus des plats, les jeux que vous voulez essayer ! Le Xbox café a été aménagé en partenariat avec The Conran Shop situé dans le même immeuble. « *Si les clients aiment bien le canapé, ils peuvent aller l'acheter dans la boutique en haut* ». Autre partenaire de l'opération, Pioneer, qui a fourni les écrans plasma et mis à la disposition des joueurs d'un moment son dernier casque sans fil Dolby 5.1. Le Xbox café restera ouvert jusqu'à fin décembre. Si par le plus grand des hasards, vous êtes de passage à Tokyo, n'hésitez pas à y faire un petit tour !


↑ Le plan du café.

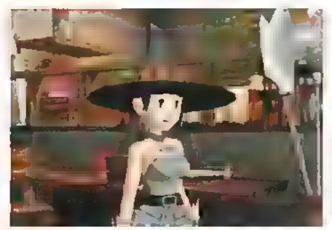

↑ Une ambiance agréable.


↑ Un équipement moderne.



TRUE FANTASY

L'absence de RPG « à la japonaise » sur Xbox commence à se faire sentir.

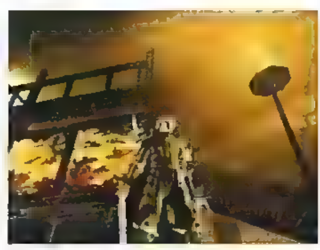


Le studio Level 5, habitué à développer des Georama (jeu d'action/RPG avec une dose de *Sim City*) sur une autre plate-forme, se lance dans l'aventure Xbox avec un jeu de rôles massivement multijoueur (MMORPG). Le titre sera bien entendu compatible avec le Xbox Live et vous permettra de partir à la chasse aux dragons ! Pêcher, couper du bois, créer des armes, chevaucher des gentils dragons, partir faire quelques combats dans des mondes féeriques sont quelques-unes des nombreuses possibilités qui vous sont offertes. Petite originalité par rapport aux autres titres du même genre (*TFLO* a un sérieux arrière-goût de *Phantasy Star Online* par endroit), la possibilité de créer un personnage « unique ». Tout ou presque est configurable pour la réalisation de son avatar : taille, cheveux, vêtements... Le tout dans une ambiance très manga qui devrait ravir le plus grand nombre. Hélas, un vague 2003 est annoncé pour sa sortie et encore, on ne parle même pas de l'Europe.



O-TO-GI

From Software, développeur à qui l'on doit entre autres le récent *Murakumo*, présentait *O-TO-GI* lors du Tokyo Game Show. Un jeu d'action/aventure à la troisième personne dans lequel vous incarnez Raikou, une sorte de samourai avec un sabre gigantesque disposant en plus de pouvoirs magiques. L'éventail des coups réalisables par notre héros s'étoffe avec votre avancée : super saut, double saut, déplacement dans les airs, un *dash* à la *gunvalkyrie*... Une bonne dose d'action en perspective. Dernier point extrêmement jouissif, la possibilité de presque tout réduire à néant, y compris décors et bâtiments. Vous l'aurez compris, un jeu bien bourrin et rythmé comme on les aime.


↑ Un design comme on les aime.


↑ Raikou dispose de sacrés pouvoirs.

■ **Voyage :** Berreb est lui aussi au Japon en ce moment pour une présentation de Microsoft.



Breakdown

Namco prépare dans le plus grand secret *Breakdown*, un jeu d'action qui mettra



Bien essayé, petit [illegible] !

en scène deux personnages et qui a l'air de s'apparenter à *Dead to Rights*. Sortie prévue pour l'été 2003 ici.

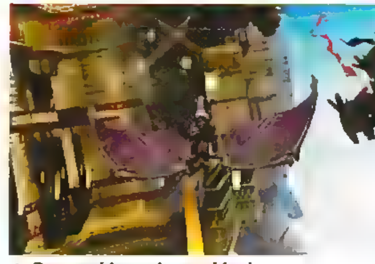
Ça y est, les préréservations de *DoA Xtreme Beach Volleyball* ont commencé au Japon, avec un magnifique album photo en cadeau bonus qui vous permettra peut-être de patienter jusqu'au 5 décembre avant de faire joujou avec nos huit donzelles et une centaine de maillots de bain.

PANZER DRAGOON ORTA

Un des tout prochains titres de Sega sur Xbox avec *House of the Dead 3* n'est autre qu'un nouvel épisode de *Panzer Dragoon*, un shoot mythique qui a fait le bonheur des possesseurs de Saturn à l'époque. Le principe ? Vous chevauchez un dragon et devrez canarder tout ce qui passe à proximité de la bête. Un peu simpliste mais ô combien reposant, tellement une atmosphère zen entoure ce titre. Les gâchettes vous servent à tourner sur 360 degrés, il est de rater les ennemis se trouvant dans votre dos.
La grande nouveauté de la version Xbox (en plus de graphismes splendides, évidemment) est la possibilité de transformer votre dragon ! Il pourra ainsi s'adapter à toutes les situations. Sega a décidé de retarder de deux mois son titre afin de le peaufiner et le rendre plus intéressant, certains niveaux étant encore un peu fades pour les développeurs. Cerise sur le gâteau, *Panzer Dragoon Orta* inclurait (*via* la Pandora's Box) *Panzer Dragoon 1* et *2* ! Voilà une excellente nouvelle que nous vous confirmerons le mois prochain. En attendant, voici de quoi vous régaler avec quelques nouveaux visuels.



Votre dragon pourra se transformer !



Des graphismes incroyables !



***PDO* offre un univers *quasi* poétique.**



L'attente devient presque pénible...

FISHING LIVE ONLINE

Fans de truites et de goujons, plus besoin de regarder la météo pour partir taquiner la carpe. Développé par Opus, *Fishing Live Online* vous permettra de pêcher *via* le Xbox live avec vos amis. De vrais leurres ont été reproduits dans le jeu pour plus de réalisme. *FLO* sortira au printemps 2003, et sera compatible avec le Xbox voice communicator.





WILD RINGS

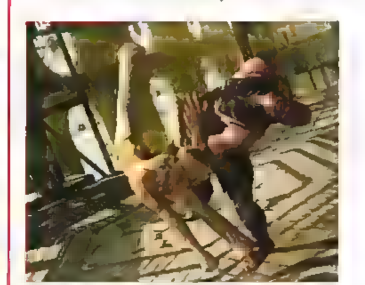
Amis de sueur, des poils et d'étreintes viriles, réjouissez-vous ! Microsoft Studios et Paon vont bientôt vous donner l'occasion de vous mesurer à des monstres de plus



de 2m et 150 Kg. Plus de 100 persos pratiquant 11 styles de combat différents pourront bientôt s'étriper dans de nombreux modes de jeu : Exhibition, Tournament, Title Match, League Match ou encore Champions Road. Vous pourrez créer votre propre brute assoiffée de sang. *The Wild Rings* sortira au printemps 2003 et permettra jusqu'à quatre joueurs de se retrouver simultanément entre hommes. Elle sera compatible avec le Xbox live afin de télécharger de nouveaux coups.

KAKUTO CHOJIN

Les infos et les nouveaux *screens* n'arrêtent pas de défiler pour l'arlésienne des jeux de baston sur Xbox : Kakuto Chojin (les surhommes du combat). Il est possible de choisir entre *light* ou *dark side*, ce qui change sensiblement les coups mis à votre disposition pour chaque personnage. Si graphiquement, on peut trouver deux ou trois choses bien réalisées (le rendu des muscles par exemple), on peut être plus sceptique sur l'intérêt du jeu en lui-même. La dernière version jouable mise à notre disposition était bien loin d'atteindre le fun et l'intérêt d'un *DOA3*. Pour rappel, Kakuto Chojin est développé par Dream Publishing, société créée par Seiichi Ishii à qui l'on doit *The Bouncer* sur une autre plate-forme... Mais bon, le MOX visitera bientôt le studio de développement pour en savoir plus sur l'évolution du projet.





On n'est pas là pour rigoler.

Attentio Arnaud : notre correspodant est en train de succomber aux nuits de Tokyo. Ça tombe bien, il y rencontre des développeurs.



FABLE

Nous continuons à vous proposer le journal des développeurs de *Fable*, le jeu de rôles le plus attendu de l'univers. Aujourd'hui : le processus de création !



↑ Création 3D de la boule de poils à dents longues.



↑ Il faut être suicidaire pour trouver ça romantique.



↑ Par Dene et Simon Carter.



↑ La vision de la bête par Dene...



↑ Maintenant ça gambade, ça gambade !



[illegible] des coups d'épée

Le journal de Big Blue Box

L'un des aspects les plus agréables du travail sur un jeu vidéo c'est de pouvoir regarder le processus de création. Je veux dire que, si l'on y pense, un jeu commence par une collection d'idée dans la tête d'une personne pour finir, à la fin du développement, par être un produit finalisé (et souvent complètement différent). Prenons par exemple le cas de l'une de nos créatures : le Balverine.

Dans notre département de design, nous avons une liste d'idées pour des créatures si longue qu'on dirait le bottin des enfants de chœur de ces 50 dernières années. Chacune est résumée par une petite description et parfois par des dessins. Le Balverine est au départ l'un des bébés de Dene et il l'a nommé ainsi d'après un monstre de la nuit gaélique. Un gros chien humanoïde, très féroce avec de grosses dents pointues. Grr...

C'était en vérité un bien vilain dessin, réalisé au dos d'un calendrier Gary Larson, qui servit de base à la réunion avec notre artiste. Pour être franc, c'est d'ailleurs au cours de cette première réunion que Dene nous montra que sa description et son dessin ne rendaient vraiment pas justice à son idée. On apprit aussi que l'aspect gaélique de la chose n'était qu'une erreur de plus. En fait, le nom venait d'un panneau mal lu sur la route que Dene prenait tous les jours. Les sources de la créativité sont diverses, dira-t-on...

Quoi qu'il en soit, c'est le travail d'un artiste de saisir l'essence d'une idée et de la transformer en quelque chose de cool. Inutile de dire que ceci exige une énorme quantité de travail et de talent, et différents artistes auront différentes approches. Par exemple, un type avec qui nous avions travaillé commençait par regarder son écran pendant deux semaines, le tout sans bouger d'un poil et en fumant diverses substances. Au moment même où nous étions en train de nous demander si l'on ne pouvait pas trouver une plante verte moins onéreuse, il se mettait à travailler non stop pendant 48 heures au moins et nous pondait un truc absolument génial. De notre point de vue cependant, malgré les résultats, c'était un processus nerveusement éprouvant, transformant le cycle créateur en quelque chose s'approchant des sports extrêmes.

Dans le cas du Balverine, notre John était heureusement plus classique dans son approche, passant beaucoup de temps à rechercher et à dessiner des croquis qu'il soumettait à notre département de design et à d'autres artistes. Il passa ensuite quelques semaines à modeler la créature et à lui apposer des textures. Comme il y avait pensé pendant des semaines, John fournit des tonnes d'idées sur le comportement de la créature. Nous nous rappelons avec tendresse comment il fonçait sur les gens, leur sautait dessus en grondant, juste pour essayer de trouver comment le Balverine bougeait.

De John, le Balverine passa aux équipes d'animation et de programmation. C'est une partie passionnante, où nous reprenons toutes les idées pour savoir comment va réagir notre créature. Nous avions décidé que ce monstre chasserait en meute, principalement la nuit, et qu'il serait possible d'entendre ses hurlements d'assez loin. Ils auraient aussi une tendance à se cacher dans l'ombre et les herbes hautes, d'où ils vous guetteraient avant de vous foncer dessus, les yeux rougeoyants, essayant de vous encercler avant de vous démembrer férocement.

Les premières apparitions du Balverine eurent un effet certain sur notre testeur. Nous ne sommes pas peu fiers de dire que l'on voit toujours les marques sur sa chaise. Nous croyons toujours que vous pouvez parler de la qualité d'un jeu par celles des marques de dérapage qu'il a laissé...

Impatients ! Oui, l'attente est longue mais c'est de l'art là, pas un jeu bâclé pour Noël. Alors laissez leur prendre le temps, nous, nous voulons la perfection

DU 21 NOVEMBRE AU 15 DECEMBRE 2002

SPLINTER CELL

SORTIE NATIONALE 21 NOVEMBRE 2002

61€74

404F99

WAAOH!

10€*
65,60
SUR VOTRE COMPTE

* Voir modalités et conditions en magasin.

XBOX

Tom Clancy's SPLINTER CELL

www.splintercell.com

Ubi Soft

Conception & Réalisation L3A - Partenaire Média - Tél 01 41 58 57 71

LA VIE. LA VRAIE.





DÉVELOPPEUR : **MIDWAY** / ÉDITEUR : **NOBILIS**
SORTIE : **DISPONIBLE** / JOUEURS : **1 À 2**

GRAVITY GAMES BIKE

Ça pédale dans la choucroute

Avec un nom pareil, on pouvait s'attendre à une simulation de BMX complète, recouvrant tous les aspects de cette discipline fort spectaculaire. Midway capitalise sur la licence des Gravity Games pour sortir l'un des pires jeux de la console... Arrivés trop tard à la rédaction, nous n'avons pu l'inclure dans la rubrique test mais vu que le titre est disponible en magasin, nous nous devions de vous livrer notre avis. Pour synthétiser, disons que ce GGBSVD concentre les pires tares que puisse avoir un jeu de djeunz. Physique inexistante, textures ternes et de mauvais goût, maniabilité lamentable et musique sortie des bacs d'une brocante locale... Et on ne va pas s'étendre non plus sur la motion capture, visiblement réalisée à l'aide d'un mannequin de *crash test* en proie à de grosses crises d'arthrite. Ce jeu arrive à faire pire que *Dave Mirra*, ce qui est mérite d'être souligné. Fans de BMX, rabattez-vous plutôt sur *Mat Hoffman 2* !



SALONS XBOX

Microsoft montre sa bête à tout le monde

C'est au salon de l'automobile que Microsoft a fait sensation avec un stand qui a lui aussi attiré pas mal de monde. Les 20 bornes Xbox présentes ont permis au public de découvrir les principaux jeux de la console, ainsi que quelques nouveautés à venir, dont *Splinter Cell* (qui, d'après votre courrier, a marqué tous ceux qui l'ont vu). Un grand concours était également organisé sur *Rallisport Challenge* pour gagner des jeux, et une MG ZR 160 ! Les clés furent remises au détenteur du meilleur temps, par la direction France de MG. Au niveau des salons, signalons aussi la finale des champions au World Cyber Games, un événement où la Xbox était bien mise en avant, même si peu de gens sont venus le constater. Maintenant le grand salon à voir pour la Xbox sera celui de l'éducation, un événement où nous serons également présents !







PLANNING

TITRE	ÉDITEUR	GENRE	SORTIE
BG&E Project	Ubi Soft	Action/Aventure	2e trimestre 2003
Brute Force	Microsoft	Action/Stratégie	1er trimestre 2003
Crimson Sea	Koei	Action	1er trimestre 2003
Crimson Skies	Microsoft	Action	1er trimestre 2003
Dead or Alive Xtreme Beach Volley	Tecmo	Sport	1er trimestre 2003
Deus Ex 2	Eidos	Action/Aventure/Stratégie/RPG	2003
Dino Crisis 3	Capcom	Action/Aventure	2003
Duality	Phantagram	Action/Aventure	1er trimestre 2003
Halo 2	Microsoft	Action	4e trimestre 2003
Harry Potter et la Chambre des Secrets	EA	Action/Aventure	4e trimestre 2002
Indiana Jones	LucasArts	Action/Aventure	1er trimestre 2003
Kameo	Microsoft	Action/aventure	2003
Knights of the Old Republic	LucasArts	RPG	1er trimestre 2003
Lamborghini	Rage	Course	2e trimestre 2003
Malice	Vivendi	Action/Aventure	1er trimestre 2003
Mercedes Benz World Racing	TDK	Course	1er trimestre 2003
Midtown Madness 3	Microsoft	Course	2e trimestre 2003
Ninja Gaiden	Tecmo	Action	2003
Panzer Dragoon Orta	Sega	Action	1er trimestre 2003
Pro Race Driver	Codemasters	Course	1er trimestre 2003
Psychonaut	Microsoft	Action/Aventure	2e trimestre 2003
Rayman 3	Ubi Soft	Action	février 2003
Soulcalibur 2	Namco	Baston	1er trimestre 2003
Starcraft Ghost	Blizzard	Action/Stratégie	4e trimestre 2003
Sudeki	Microsoft	RPG	2003
Tork	Microsoft	Action	2e trimestre 2003
Vexx	Acclaim	Action	1er trimestre 2003
Wolverine	Activision	Action	2e trimestre 2003
Yager	THQ	Action	1er trimestre 2003

■ **Glissement temporel :** à l'approche des fêtes de fin d'année, c'est fou le nombre de jeux qui glissent vers des dates plus lointaines. Développement rallongé ou peur de la concurrence, qu'importe, si l'attente se justifie...

DOCK GAMES

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

XBOX

BLINX THE TIME SWEEPER

XBOX

Tom Clancy's SPLINTER CELL

www.splintercell.com

Ubi Soft

XBOX

Quantum Redshift



DOCK GAMES

www.dockgames.com

Tom Clancy's SPLINTER CELL

Ubi Soft

HIVER 2002

XBOX

À PARTIR DE NOVEMBRE

DÉCOUVREZ LE CATALOGUE HIVER 2002

DANS TOUS VOS MAGASINS DOCK GAMES

S'ENGAGE

À VOUS FAIRE BÉNÉFICIER DES PRIVILÈGES DE LA CARTE DE FIDÉLITÉ DOCK GAMES.

À VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET CONSOLES

À VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN LARGE CHOIX DE JEUX ET DE CONSOLES D'OCCASION.

DOCK GAMES

DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT*

'id

↑ Dans quelques secondes, l'un de ces deux hommes va mourir...

TEMPS DU BOULET »

Comme dans *Max Payne*, on peut passer à tout instant en bullet time lors des fusillades. Vous pouvez ainsi effectuer de superbes sauts et en profiter, au passage, pour verrouiller les affreux et les farcir de chevrotine bien chaude... Votre barre de stamina gère cette faculté spéciale. À noter qu'il est impossible de passer en bullet time lors des phases de Beat'em all.



DEAD TO RIGHTS

Namco nous dévoile son côté obscur... Éloignez les enfants, ça va saigner à l'écran!

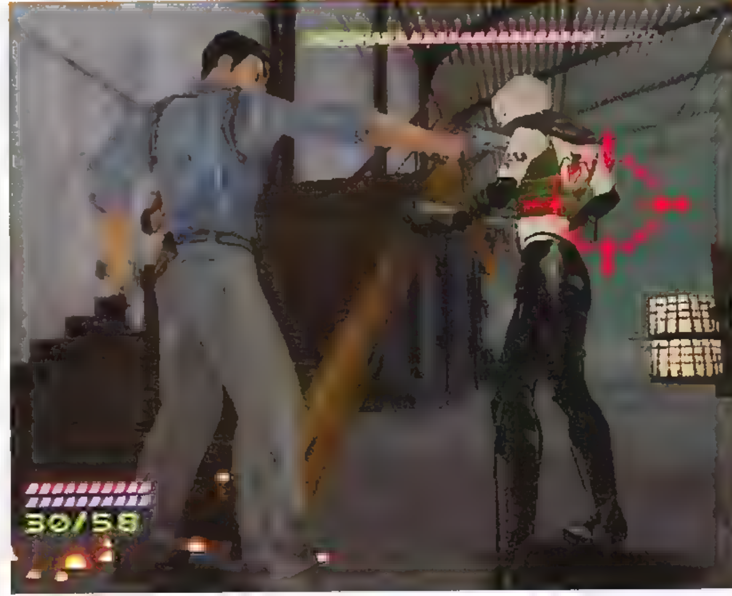
FRED



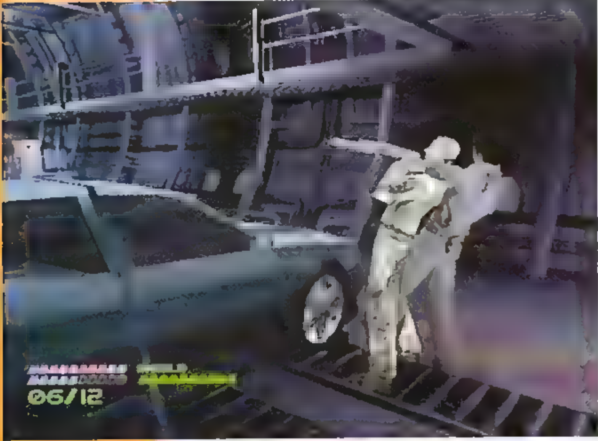
On commençait à se demander à quoi pouvait bien servir le verrouillage parental de la Xbox... Pour l'instant, les jeux dits «violents» se contentaient de petits écarts: des décapitations vampiriques dans *Buffy*, un soupçon de dissection dans *Silent Hill* et quelques sessions de tir aux pigeons dans *Halo*: dans l'ensemble, rien de bien méchant puisque les victimes n'étaient pas vraiment humaines.
Avec *Dead to Rights*, la violence se radicalise! Le jeu fera immanquablement penser à *Max Payne*, scénario et gameplay étant assez proches. Ici, vous incarnerez Jack Slate, un flic sans histoire (qui sort tout de même avec une strip-teaseuse, l'heureux coquin...) qui découvre son pauvre père décédé au fond d'une ruelle. Slate ne prend même pas le temps d'ôter ses vêtements de service et c'est habillé d'un joli blouson à l'effigie de la Police qu'il pète un plomb et se met à éliminer tous ceux qu'il soupçonne avoir un lien avec l'assassinat de son géniteur. Les premières fusillades se déroulent dans un chantier de BTP et c'est à la douzaine que vous farcirez de plomb d'acariâtres ouvriers. Par la suite, vous traînerez votre blues (et votre paire de .45) dans des quartiers sordides. Bars à hôtesses, night-clubs miteux, ruelles envahies de déchets... La réalité urbaine la plus crue a visiblement inspiré les «level designers»! Et comme ce n'est pas beau une ville la nuit, vous tricoterez de la culasse pour vous frayer un chemin à travers les cadavres des mafieux qui ont formaté votre paternel. *DTR* s'annonce comme un opéra de sang, de bruit et de fureur, où vous contrôlerez un superbe spécimen de psychopathe vengeur. Jack Slate est un peu le fils spirituel de Franck Castle, alias le Punisher, le costume en moins... Mais leur *modus operandi* est identique: tirer dans le tas et le Seigneur reconnaîtra les siens! Initialement prévu sur PS2, le projet *DTR* a finalement macéré pendant deux ans avant de

■ **Hold-up:** à l'origine prévu sur PS2, *Dead to Rights* est devenu un jeu exclusif Xbox. Le projet était pourtant avancé car nous y avions joué sur PS2 il y a deux ans lors de l'E3!


Ça saigne par hectolitres !



Joli pantalon en cuir… et joli shotgun !



Un bouclier humain : lâche mais efficace !


En Beat'em all, c'est un peu plus dur.

BACKSTAGE

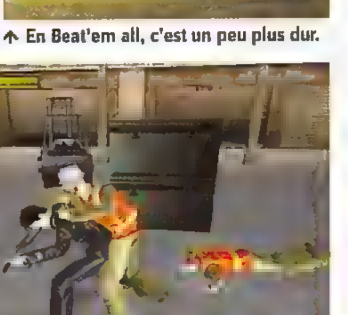
DÉVELOPPEUR : **NAMCO**

ÉDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**

GENRE : **ACTION**

DATE DE SORTIE : **NOVEMBRE 2002**

L'un des meilleurs studios de développement nippon, pair de Capcom et Sega au panthéon des dieux vivants de l'industrie vidéoludique. Après avoir signé *Tekken 4*, la division américaine n'a pas chômé et vient juste de terminer *Dead to Rights*. Prochain titre en vue : *Soul Calibur 2* !


Désarmer un ennemi est mis en scène.

IMPRESSION À CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- Bourrin au possible !
- *Gunfights* géniaux
- Contenu vraiment adulte

À REVOIR !

- Techniquement, peut mieux faire
- Certaines phases de Beat'em all
- La caméra n'est pas toujours au point

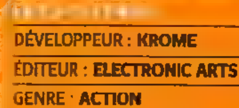

Ça doit faire mal… aux cheveux.

Enfin un jeu encore plus frénétique que *Hunter* ou *Buffy* ! Jack Slate envoie Max Payne à la morgue sans passer par la case hospice… Violent, *speed* et défoulant, ce titre risque de choquer les âmes sensibles à cause de son manque de moralité. Nous, on aime, malgré un gros souci dans la gestion des angles de vue.

« Un opéra de sang, de bruit et de fureur, où vous contrôlerez un superbe spécimen de psychopathe vengeur. »

devenir un titre exclusif de notre chère boîte noire. Développé par Namco USA, *DTR* accuse, hélas, un certain retrait technique par rapport à la production actuelle. Le framerate restera constant, mais on déplorera le manque d'éclat des textures et la modélisation grossière des divers personnages. Le gros bémol, à l'heure actuelle, provient de la gestion de la caméra. La pauvre a du mal à suivre le carnage ! L'interface, bien pensée, permet à Slate d'accomplir toutes sortes d'actions : raser les murs, sauter, tirer, surgir d'un recoin… Du classique, mais Namco a incorporé des bonus ! Slate peut siffler un gros husky, nommé Shadow (on soulignera la finesse de l'allusion), qui s'empressera d'aller chercher la trachée d'un gars qui vous veut du mal. Il rapporte même le *gun* de la victime ! Et, à l'instar de *Max Payne*, il est possible de passer en bullet time (voir encadré). Dernière option, la plus réjouissante : on pourra utiliser comme bouclier humain la plupart des bandits. Et si votre « pare-feu » est encore vivant après avoir amorti les balles qui vous étaient destinées, vous le remercierez en lui collant un pruneau à la base de la nuque. Mortellement efficace, mais pas très poli : on a vu mieux comme dédommagement pour service rendu ! *DTR* s'annonce comme un titre méchamment efficace, à l'esprit sale et aux graphismes lugubres s'accordant parfaitement avec la noirceur de l'histoire. Test complet de cet « interdit aux moins de 16 ans » dès le prochain numéro !

Strip Dance Revolution : pour distraire des vigiles peu avenants, vous prendrez le contrôle d'une strip-teaseuse et devrez effectuer en rythme un effeuillage… Classe !



DÉVELOPPEUR : **KROME**

ÉDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**

GENRE : **ACTION**

DATE DE SORTIE : **FIN NOVEMBRE 2002**



Ce jeune développeur australien, fier de son identité culturelle, signe ici son second jeu. Après son premier titre, *Championship Surfer*, qui remonte à plus de deux ans et n'avait pas vraiment marqué les mémoires, *Ty* semble parti sous de meilleurs auspices.



Ty peut se déplacer en mordant ses adversaires à la chaîne.

Gare aux obstacles dans la chute !



Saoulant ce perroquet. Et mal élevé en plus !



Un kangourou punk. À qui croit-il faire peur avec une telle chemise ?

ALLEZ, NAGE !

On dit que les félins n'aiment pas l'eau, ce qui est faux ! Les vrais tigres passent leurs journées à dormir et à se baigner dans les rivières : une bien belle vie… Ty est encore plus doué que la moyenne car il pratique l'apnée : certaines phases se déroulent dans les fonds marins de la Grande Barrière de Corail. Il faudra surveiller son oxygène et éviter les requins… On soulignera l'excellente maniabilité de Ty lors de ces passages, fort bienvenus pour casser la routine !



TY, LE TIGRE DE TASMANIE



Destination Australie pour y rencontrer Ty et ses boomerangs magiques !

FRÉDÉRIC BRUNET

Après avoir passé de longues journées sur *Dead To Rights*, voilà que *Ty* débarque à la rédac ! Le raffut des armes de Jack Slate a fini d'achever les cortex des Cyrille et voilà qu'ils me confient la preview de ce soft en guise de sanction. « Vas-y Fred, c'est un jeu pour les kids, ça va te plaire ! » a brillamment argumenté Berreb… Les premières secondes de jeu furent rudes : pas facile de se mettre dans la peau d'une espèce de félin affublé d'un caleçon rouge à fleurs jaunes. Hybride improbable entre le chien de l'inspecteur Gadget, Chester Cheetah (la panthère qui orne mes paquets de soufflés au fromage préférés) et Frosty, cette bestiole possède cependant une bonne bouille. Au vu du titre, j'en ai déduit qu'il s'agissait plutôt d'un tigre de Tasmanie prépubère qui montre les crocs quand il le faut… Ty met ses talents au service d'une ménagerie bavarde : un koala scientifique, un perroquet qui se la joue Jiminy Cricket et d'autres créatures à poils ou à plumes.

Le tigre de poche part en chasse pour récupérer quelques milliers de gemmes qui lui permettront de délivrer les cinq autres survivants de son espèce. Tout le monde ne l'entend pas de cette oreille et Ty utilisera ses dons de prédateur pour arriver à ses fins. Équipé de ses boomerangs et de ses petites dents pointues, il débarrassera le bush de divers nuisibles tout en filant ponctuellement un coup de main, pardon, de patte, à ses amis. Le level design reste classique, avec un tableau central donnant accès aux autres niveaux et une foultitude de mini-missions à remplir. Graphismes colorés, look Disney et difficulté toute relative destinent ce jeu de plates-formes au jeune public : joueurs hardcore, passez votre chemin mais pensez au Noël du petit frère ! D'ici à décembre, Krome, le développeur, devra cependant retoucher l'angle de vue de la caméra : celle-ci perd vite pied face à la rapidité de l'action. Sinon, *Ty* ne semble souffrir d'aucune tare majeure et s'annonce fort sympathique pour peu que l'on ait moins de douze ans !



IMPRESSION À CHAUD

- Look général sympa
- Difficulté progressive
- Niveaux variés

- Un peu trop speed.
- Caméra perfectible.
- Quelques soucis de collision.



C'est pas bien de mater les filles comme ça !

Clairement destiné aux plus jeunes, *Ty* a tout du bon petit jeu de plates-formes. Le héros est sympa, le gameplay est assez réussi et l'animation reste fluide en toutes circonstances. Il paraît bien parti pour s'inscrire dans la même veine que celle des produits comme *Crash Bandicoot* et *Taz Wanted* et devrait trouver sans mal son public.

Thylacine : c'est le nom scientifique du tigre de Tasmanie. Le dernier spécimen connu est mort en captivité en 1933. Les autres ont été exterminés par des ranchers australiens très futés.

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

LA COMMUNAUTE DE L'ANNEAU



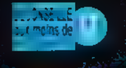
UN ANNEAU POUR LES GOUVERNER TOUS...

Jouez la plus grande histoire jamais contée dans une aventure épique, fidèle à l'épopée de J.R.R. Tolkien. Avec Frodon, Gandalf, Aragorn ou les autres membres de la Compagnie, retrouvez toute la magie de la Terre du Milieu et l'esprit de l'œuvre originale. Une quête fantastique, des ennemis redoutables, des héros hors du commun...

SAUREZ-VOUS TOURNER LA PAGE APRÈS ÇA ?







www.lotr.com

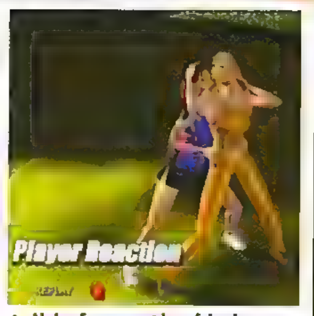




On peut visualiser la trajectoire de la balle.

HUIT MODES AU CHOIX

Outlaw Golf propose huit modes principalement orientés Multi (outre le mode Championnat). On pourra ainsi faire gagner plus d'argent à son joueur, s'entraîner sur différents parcours avec seulement deux clubs, ou encore s'affronter à plusieurs en temps limité. Pour un peu, le titre serait presque un party game à lui tout seul !



Ah les femmes et leur fair-play...

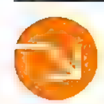


Une amatrice de coups spéciaux.

DÉVELOPPEUR : **HYPNOTIX**
ÉDITEUR : **TDK**
GENRE : **SPORT**
DATE DE SORTIE : **DÉCEMBRE 2002**



L'humour potache est omniprésent.



Complètement barrés chez Hypnotix ! Le développeur est à l'origine de niaiseries comme *Sabrina : the teenage witch*, un titre pour enfants, ou encore *MTV : TRL Trivia*, un quiz basé sur l'émission de la chaîne musicale pour djeun'z. On trouve aussi la série des *Deer Avenger* (pour venger les daims massacrés dans *Deer Hunter*), ou *Who wants to beat up a millionnaire* (est-il vraiment nécessaire d'expliquer ?)



El Suaaaave ! L'homme à femmes du jeu, c'est lui !

OUTLAW GOLF



Aucun sport n'échappe à la simulation tendance potache : la preuve avec *Outlaw Golf* !

THOMAS DIOUF

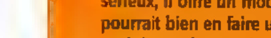
Avant même d'avoir attaqué le jeu proprement dit, la présentation des personnages en dit beaucoup sur l'esprit d'*Outlaw Golf*, le titre aussi d'ailleurs... À ma droite, une enfilade de belles jeunes femmes grandes, minces, athlétiques et complètement écervelées. À ma gauche, une ribambelle de sportifs professionnels, prétentieux, grande gueule, kitchs et dotés d'un QI à un chiffre. Bien entendu, chacun est accompagné de son fidèle caddy qui sélectionne automatiquement les clubs. Accessoirement, celui-ci peut être utilisé comme défouloir. En effet, si le stress monte après un coup raté, on peut frapper son fidèle subordonné afin de faire baisser la pression. En appuyant sur le bouton au bon moment, on peut ainsi facilement enchaîner 5 à 6 coups dévastateurs. Résultat, le joueur se retrouve sa *zen attitude*, prêt à frapper une nouvelle fois. Côté gameplay, *Outlaw Golf* est plus réaliste qu'il n'y paraît. Avant de rejouer la balle, il va falloir réfléchir un peu, car le décérébré que vous contrôlez en est incapable. On devra ainsi prendre en compte la force et la direction du vent, les différents obstacles du parcours (arbres, rivières, ponts), et frapper la balle selon un timing précis. Les choses se compliquent un peu plus lors des *putts*, véritablement difficiles à exécuter. Le Multijoueur semble avoir été particulièrement travaillé, plusieurs modes sont disponibles (voir encadré), et devraient satisfaire les golfeurs en jeans et baskets. Bien qu'il souffre de graphismes sans grande finesse, *Outlaw Golf* pourrait bien être une bonne surprise, mélange savant de délire et de réalisme. À suivre de près !

Plus et moins : le développeur prépare *Outlaw Volley-ball*, décrit comme un jeu « *with more attitude, and less clothing* ». Un concurrent de *DOA Beach Volley* ?

IMPRESSION À CHAUD

- On peut frapper le caddy !
- Humour omniprésent.
- Un vrai jeu de golf malgré ses délires.

- Moteur graphique un peu juste.
- Didacticiel sous forme de vidéos.
- Caméras mal placées.



Les replays proposent des angles originaux.

Outlaw Golf s'annonce comme un soft bien délirant ! Au gameplay relativement sérieux, il offre un mode Multijoueur qui pourrait bien en faire un party game à lui tout seul. Reste des graphismes un peu justes, et la rude concurrence annoncée de *Tiger Woods PGA TOUR 2003* chez EA, bien plus beau, et plus prenant.

↑ Le système de lock est très utile pour les missiles à tête chercheuse.



BACKSTAGE

DÉVELOPPEUR : **DAY 1 STUDIOS**

ÉDITEUR : **MICROSOFT**

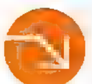
GENRE : **ACTION**

DATE DE SORTIE : **NOVEMBRE 2002**



Day 1 Studios est un tout jeune développeur, basé à Chicago. *MechAssault* est son premier titre et sera exclusif à la Xbox. Le développeur semble bien décidé à faire de *MechAssault* la référence en matière de jeu de style « *Battletech* », comme ils aiment appeler ce genre futuriste et hyper technologique.

MECHASSAULT



Une pincée de *Halo*, une bonne dose de *Mechwarrior*, secouez : voici *MechAssault* !

THOMAS DIOUF

Ils doivent le faire exprès. On a beau chanter les louanges des jeux d'infiltration, des softs expérimentaux qui sortent des sentiers battus, des titres qui procurent une expérience inoubliable, mais on trouve toujours un développeur pour créer un jeu bien bourrin, un de ceux qui réveillent nos envies de destruction massive. Ce mois-ci, le coupable s'appelle *MechAssault*, un Mechwarrior-like teinté de *Halo*. Le jeu vous propose de prendre les commandes d'un mech, gigantesque robot surarmé et capable de voler l'espace de quelques secondes grâce à un réacteur. Dès les premières minutes de jeu, on a vite compris l'intérêt de *MechAssault* : tout faire sauter ! Situées en extérieur, les maps regorgent d'arbres, de ponts, de bâtiments et d'usines à détruire. Car après tout pourquoi s'en priver ? Absolument tout ce qui se trouve à l'écran peut être réduit en miettes (sauf les montagnes, évidemment !). Ainsi, un bâtiment ne s'effondrera pas de la même manière selon l'endroit où il est touché, et selon l'arme utilisée. Régulièrement, on est même surpris de voir que certains détails ont été très travaillés : les fenêtres volent en éclat, la pesanteur joue un rôle important dans la façon dont les bâtiments s'écroulent... De plus, toutes ces destructions sont accompagnées d'incendies du plus bel effet. *MechAssault* se commande comme un shoot en vue à la première personne. Une grosse cible au milieu de l'écran, déplacements sur le stick gauche, visée sur le stick droit, et tir sur la gâchette... On peut difficilement faire plus simple. Mais si prendre en main ses premiers mechs est un jeu d'enfant, certains risquent bien de vous donner du fil à retordre ! En effet, les plus destructeurs sont aussi les plus lents, et ne bénéficient pas de jetpacks ! Ils se traînent péniblement, détruisant tout sur leur passage, tentant maladroitement d'éviter les obus. La plupart des missions vous laissent cependant le choix du mech. Plus ou moins rapide ou armé, vous trouverez vite celui qui vous convient le mieux. D'ailleurs, bien contrôler

■ **Tuning** : vous souhaitez vous comporter comme un jacky ? Pas de problème, une fois votre mission achevée, vous pourrez customiser votre robot.

ICARUS AU RAPPORT

Cet imposant vaisseau sphérique n'est autre que le vaisseau amiral de toute la flotte de mechs. Autant dire qu'il va falloir redoubler de vigilance. Une mission bien particulière vous mettra dans la peau du défenseur sans peur et sans reproche : hélicoptères, tanks et autres mechs attaquent votre cher foyer qu'il vous faudra défendre bec et ongles !







MechAssault dispose d'un large éventail d'armes en tous genres. Au rayon bas de gamme, on trouve une simple mitraillette, toute juste bonne à éliminer quelques fantassins rebelles. Un cran au dessus, on trouve le tir laser, dont l'effet sur les moult bâtiments est affreusement efficace. Mais attention, ces armes chauffent, et plus leur température grimpe, moins elles tireront rapidement. Il ne vous reste plus qu'à patienter quelques secondes... Ou à plonger dans une rivière : ça marche !





Jetpack : quelques secondes de vol.



La destruction de bâtiments est l'un des plaisirs du jeu.



Petite influence de *Bioman* ?

Taille et puissance varient selon le modèle.



Des cinématiques permettent de mieux situer les objectifs.

IMPRESSION À CHAUD

- Simpliste, bourrin et efficace
- Durée de vie conséquente
- Son 5.1 parfaitement géré

- La difficulté
- Textures sans relief
- Un peu répétitif



Un ennemi potentiel dont il faut se méfier.

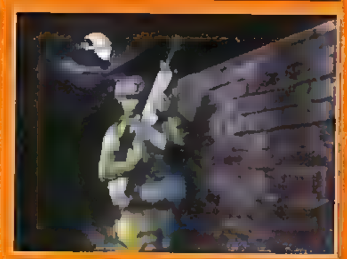
Ne cherchez pas la finesse, ce n'est pas dans *MechAssault* que vous la trouverez ! Le jeu de Day 1 Technologies n'a pas d'autre prétention que de reprendre le gameplay des meilleurs FPS et de l'appliquer au Mechwarriors. Techniquement, le jeu tient le haut du pavé. Reste à voir, dans plusieurs mois, ce qu'offrira le Xbox Live...

« Le jeu tirera pleinement parti du online qui proposera des mises à jour et des cartes à télécharger. »

sa boîte de conserve géante est indispensable au moment d'affronter un autre mech. Alors que le fourbe se pointe à l'horizon, le bruit de ses moteurs résonnant dans la plaine, le joueur scrute le terrain, cherchant où se placer pour pouvoir tirer à volonté, mais aussi se protéger des roquettes. Avouons-le, *MechAssault* comporte aussi un minimum de stratégie. Bien gérer le relief du paysage sera ainsi indispensable si vous avez l'intention de dépasser le premier niveau. Inutile également de foncer tout droit en tirant dans tous les sens : votre survie n'excéderait pas les 2 minutes. Techniquement, *MechAssault* tient le haut du pavé. Certes, les graphismes manquent un peu de relief, mais certaines explosions sont impressionnantes et le nombre d'images par seconde ne bouge jamais quel que soit le nombre de mechs, hélicoptères, tanks ou immeubles en feu également présents à l'écran. Un soin tout particulier a été apporté au son. Dernière bonne nouvelle : *MechAssault* proposera un mode Multijoueur particulièrement alléchant. À plusieurs en écran splitté, mais aussi en passant par le Xbox Live, jusqu'à 8 mechs pourront ainsi s'affronter sur le net. Microsoft et Day 1 Studios promettent que le jeu tirera pleinement parti du online, proposant des mises à jour et des cartes à télécharger. Cette preview nous a donné l'eau à la bouche. Sans rien révolutionner, le jeu repose sur un gameplay simple mais diablement efficace. Il offre une campagne consistante et promet de belles choses en Multijoueur. Faites chauffer les moteurs !

Moteur Physique : plus de munitions ? Faites donc tomber un immeuble sur les fantassins... Résultat garanti !

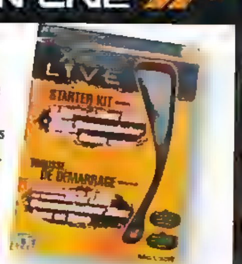
DÉVELOPPEUR : **RED STORM**
ÉDITEUR : **UBI SOFT**
GENRE : **ACTION / STRATÉGIE**
DATE DE SORTIE : **MI-NOVEMBRE 2002**



Avant de se faire racheter par Ubi Soft, Red Storm s'était fait connaître avec *Rainbow Six* et *Rogue Spear*, deux titres licenciés Tom Clancy. On ne change pas une formule qui marche... Et si le logo Red Storm a disparu, la patte des rois de l'action/stratégie est toujours présente, même si elle porte désormais les couleurs de l'éditeur français.

DES MORTS EN LIVE

Ghost Recon sera un des premiers jeux compatibles Xbox Live à sortir dans le commerce. Imaginez-vous, équipé de votre casque-micro, en train d'effectuer en Coop des missions avec quelques-uns de vos potes. Belle image en perspective. Hélas, si les joueurs américains peuvent espérer s'y essayer dès le 15 novembre, nous, pauvres européens, devront patienter jusqu'au 14 mars.





De nuit, les lunettes sont de rigueur.



Souvent, il est préférable de passer par derrière...



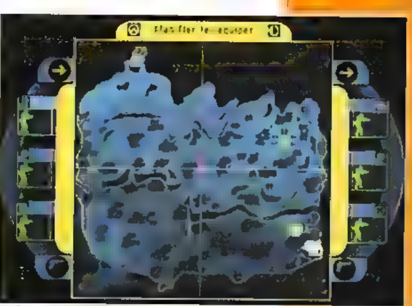
Le grand nettoyage de printemps.



Sachez-le, vos coéquipiers sont d'une efficacité terrifiante.



Un de vos hommes déguisé en Chewbacca.



La carte tactique est à revoir.

GHOST RECON



Voir sans se faire voir : le secret des bons fantômes appliqué à l'armée de l'ombre.

CYRIL BERREBI



La licence Tom Clancy se montre enfin au grand jour sur Xbox. *Ghost Recon* vous fait vivre la lutte de quelques bérets verts d'élite contre des mercenaires qui tentent de reconstruire l'Empire soviétique en 2008. En toute logique, ce titre devrait être le premier d'une longue série de jeux tirés des célèbres romans d'espionnage de l'auteur. De quoi patienter gentiment jusqu'à fin novembre, pour la sortie de *Splinter Cell*, véritable révolution dans le genre infiltration. Néanmoins ces deux titres évoluent dans des catégories assez différentes. Si *Splinter* compte bien mettre une claque à *Metal Gear*, *Ghost Recon* se rapproche beaucoup plus de l'esprit de *Conflict Desert Storm*. On y trouve beaucoup de vastes terrains au sein desquels la végétation environnante vous aidera à rester à couvert et où quelques intérieurs deviendront vos champs d'opération. Fusil de précision, explosifs, lunette de vision de nuit et autres gadgets high-tech font de vous de véritables fantômes aux yeux de vos ennemis. L'affrontement direct n'est de toute manière pas conseillé. Car combien même vos coéquipiers font montre d'une adresse remarquable, une balle perdue et c'est le drame. Ici, pas de pansement, pas de médecin, si un homme tombe, il ne se relève jamais. Et tous les points de compétences qu'il aura pu acquérir s'envolent. *Ghost Recon* propose des visuels plus travaillés que *Conflict*. Par contre, pour le moment en tout cas, le système de commandes n'a rien d'instinctif.
On doit sans cesse repasser par une carte pour imposer sa tactique. Et souvent vos frères d'armes n'en font qu'à leur tête. Nous mettrons ça sur le compte de la version preview en espérant que les choses deviendront plus claires sur la finale. Car outre une campagne solo longue et excitante, *Ghost* propose largement de quoi vous tenir des heures en haleine en Multijoueur, à quatre sur le même écran et beaucoup plus en réseau local.

Grande classe : comme d'habitude, dans un titre Tom Clancy, les musiques sont splendides et parviennent à mettre le joueur dans l'ambiance avant même qu'il ait touché le pad.

IMPRESSION À CHAUD

- Nombreuses missions
- Modes de jeux variés
- Compatible Xbox Live

- Le système d'ordres
- La clarté des interfaces
- L'efficacité excessive de vos alliés.



Très proche de l'excellent *Conflict Desert Storm* dans l'esprit, *Ghost Recon* propose des visuels beaucoup moins dépouillés.
Par contre, il perd un peu en simplicité d'action avec des interfaces assez mal pensées. Il devrait néanmoins se placer rapidement dans les achats indispensables pour tous les futurs utilisateurs du Xbox Live.

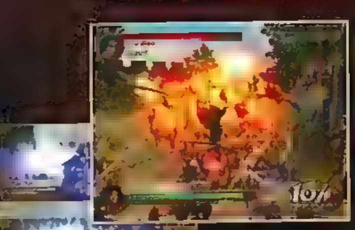
KOEI

THQ

UN GUERRIER QUI EN VAUT MILLE !

Le mega-hit de l'action tactique débarque sur Xbox™ !







- Le personnage que vous choisirez déterminera comment l'action et le scénario évolueront !
- Une multitude de modes de jeu, dont un mode 2 joueurs, versus et coopération !
- Plus de 40 personnages jouables dans des scènes entièrement localisées en français !

Nouvelles caractéristiques

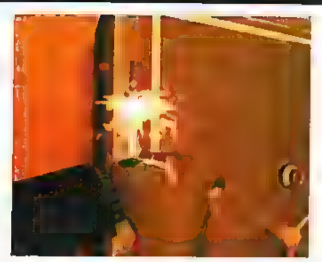
Vous pouvez maintenant choisir entre 2 couleurs d'uniforme pour chacun des personnages !
Des points de sauvegardes plus fréquents !
De nouveaux niveaux de difficulté !

Produced by ω-Force

SORTIE EN NOVEMBRE 2002



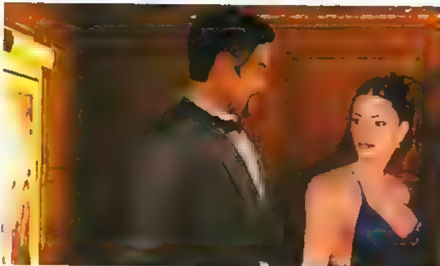
SUPER SWATCH ! »



Bond est un grand amateur de joaillerie masculine : dans chaque film, on découvre une nouvelle tocante à son poignet. Dans *Nightfire*, la nouvelle machinerie helvétique de précision donne l'heure, mais elle ne fait pas que ça ! Un rayon laser (utile pour découper des portes blindées) est livré en série mais le bracelet en skaï de bébé phoque reste en option.



↑ Va-t-il voler dans les distributeurs de boisson ?



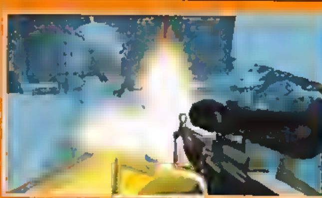
↑ Pierce Bros... Ah non, là c'est le méchant.

DÉVELOPPEUR : **EUROCOM**

ÉDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**

GENRE : **ACTION**

DATE DE SORTIE : **DÉCEMBRE 2002**



Ce studio de développement anglais indépendant est l'un des rois du travail sur commande. En activité depuis plus d'une dizaine d'années et auteur d'une cinquantaine de produits, Eurocom a gratté de la ligne de code sur toutes les consoles ou presque. Eidos, Acclaim, Sony, EA, Sega... Leur fichier clients possède un certain prestige malgré des titres de qualité assez variable.



↑ Pierce Brosnan, brushing et costard impeccables. Du Bond classieux.



↑ Dur d'être en paix à la montagne de nos jours...

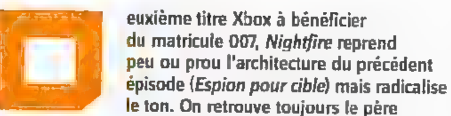
JAMES BOND : OPÉRATION NIGHTFIRE

Les cheveux au vent dans la BM et une belle nana à vos côtés : vive la vie d'agent secret !

FRÉDÉRIC BRUNET



euxième titre Xbox à bénéficier du matricule 007, *Nightfire* reprend peu ou prou l'architecture du précédent épisode (*Espion pour cible*) mais radicalise le ton. On retrouve toujours le père Brosnan (Il va falloir penser à changer de vedette, car le quinquagénaire commence sérieusement à nous soûler...), sa belle BM et ses jolies espionnes toujours aussi portées sur le double jeu... Comme d'habitude, on doit débarrasser le monde d'un play-boy milliardaire à fortes tendances misanthropiques, le sieur Drake. Au lieu de filer ses stock options à des associations caritatives, ce barbu désagréable préfère détruire la planète grâce à une machine infernale que vous devrez réduire en compression de César. On a les flingues, le costard, et le portable... C'est donc parti pour embraser la nuit ! La version que nous avons reçue n'incluait que les trois premiers niveaux : il nous est donc difficile d'estimer la durée de vie et la difficulté finale du titre. Sachez d'ores et déjà que vous alternerez des phases de jeu à bord de véhicules (hélicoptère, voiture, motoneige...) et passages en FPS. Rien de neuf côté gameplay mais c'est surtout techniquement que l'on remarque du changement. En bien, notez : le moteur 3D a fait une cure de jouvence et affiche un peu plus de polygones que précédemment. À l'écran, tout cela se traduit par une finesse remarquable des traits des personnages ainsi que par une meilleure gestion des effets lumineux. En vue subjective, on déplore tout de même une certaine nonchalance dans les déplacements : Bond prend tout son temps pour sauver le monde... La version test ne devrait pas tarder à pointer le bout de son nez peu de temps avant l'arrivée en salle du prochain film, le 22 novembre prochain. Test complet dans quatre semaines !



James Steele ou Remington Bond : pas facile de devenir 007 à l'écran. Il faut d'abord passer par le purgatoire, soit cinq années de *Remington Steele* pour l'ami Brosnan.

IMPRESSION À CHAUD

- Moteur graphique un peu plus performant
- Phases de jeu variées
- Gros arsenal et plein de gadgets

- Déplacements peu rapides en mode FPS
- Comportements trop scriptés
- Encore Pierce Brosnan



Encore un Bond, et, comme dans les films, on assiste à une surenchère par rapport au précédent ! On ne va pas se plaindre vu que le jeu est plus beau, plus jouable et mieux conçu qu'*Espion pour Cible*. Les aficionados en auront certainement pour leur argent et les autres pourront éventuellement se laisser tenter... Réponse dans le prochain numéro !


Enfin une bonne nouvelle,
FREE lance le forfait illimité haut débit le moins cher du marché
29,99 € TTC modem inclus.
Modem ADSL fourni gratuitement - Pas de frais d'ouverture de ligne - Pas d'engagement de durée
512 Kbits/s en réception, 128 Kbits/s en émission - Votre ligne téléphonique reste disponible
Prix : 29,99 € TTC par mois tout compris.
Abonnement sur www.free.fr
free

UNE GUERRE PROPRE ?

Alors que Spielberg avait pris le parti de montrer les atrocités de cette guerre avec une grande débauche de violence visuelle dans *Il faut sauver le soldat Ryan*, *Medal of Honor* préfère se la jouer soft. Ici, il y a des morts, beaucoup de morts. Mais vous pourrez toujours chercher : pas une seule goutte de sang ou le moindre membre arraché à l'horizon...



↑ Les animations font illusion. Pour le sang, il faudra repasser...



↑ Vous allez devoir aider vos alliés à avancer sur la plage.



↑ Utilisez le décor à votre avantage.

DÉV. : **DREAMWORKS INTERACTIVE**
ÉDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**
GENRE : **ACTION**
DATE DE SORTIE : **FIN NOVEMBRE 2002**



Rachetée en février 2000 par Electronic Arts, cette société est née de la volonté de Dreamworks d'adapter en jeux vidéo certains de ses plus grands succès. A son actif : *Trespasser*, plusieurs *Jurassic Park* assez moyens, mais surtout la série des *Medal of Honor* qui a déjà par deux fois cartonné sur PSOne et qui s'est vue adaptée il y a peu sur PC.





↑ Voici le genre de passage où on regrette de ne pas avoir de grenade.

MEDAL OF HONOR

Laissez Bourvil et De Funès à la maison : cette *Grande Vadrouille* version EA n'a rien de drôle.

CYRIL BERREBI



Juin 44, le début de la fin pour l'Allemagne nazie et l'aube d'une mission d'extermination à grande échelle pour vous. L'histoire commence dans une barge au large des côtes normandes. Autour, personne ne fait le fier, certains tremblent, d'autres vomissent. On s'y croirait presque et on est content que ce ne soit qu'un jeu ! Car lorsqu'on se retrouve la tête sous l'eau après que son bataillon vient d'exploser dans une grande gerbe d'eau, on n'a qu'une envie : que ça se termine vite. Et pas le temps de se laisser aller car les balles et les tirs de mortier vous sifflent dans les oreilles. En 5.1, s'il vous plaît ! Il est temps de rejoindre la plage et de suivre les instructions de vos supérieurs tout au long des nombreuses misions qui vous entraînent dans différents lieux stratégiques de la seconde guerre mondiale. Ce Doom-like mise beaucoup plus sur le côté spectaculaire que stratégique, et vise avant tout les fans d'action frénétique. Ici, pas de « silent kill », le couteau ne fait même pas partie intégrante de votre équipement. Grenades, lance-roquettes, mitrailleuses, pas besoin de faire dans la dentelle. Heureusement, le fusil à lunette procurera tout de même quelques instants de jouissance aux amateurs de tir aux pigeons. Les avions larguent leurs bombes pas bien loin. Les immeubles s'écroulent, de nombreux éléments du décor sont destructibles et d'autres, scriptés, font leur effet. Dommage que le moteur ne gère pas les lumières dynamiques et que l'on ne vous fournisse pas de torche pour les passages un peu sombres. Sur la version preview, sans compter les ralentissements et les bugs graphiques, le contraste et la luminosité nous ont semblés assez mal réglés. On espère que la version finale gagnera en couleurs. Hormis ces détails, *Medal of Honor* s'annonce efficace dans le level design, le contrôle, et la variété des environnements proposés. On regrette qu'un mode Coop n'ait pas été envisagé. Pour le Multijoueur, il faudra se contenter de modes très classiques et déjà vus à quatre joueurs au plus en écran partagé.

Tuning : le pad est complètement reconfigurable mais nous n'avons pas trouvé trace du moindre réglage de sensibilité des sticks analogiques.

IMPRESSION À CHAUD

- Très dynamique.
- Contrôle très précis au pad
- Interaction avec le décor.

- Doit être optimisé
- Mode Multijoueur un peu léger
- Manque de contraste



↑ Un petit coup de snipe du côté des miradors.

Comme ses prédécesseurs sur d'autres plates-formes, ce *Medal of Honor* nouvelle génération remplira sans aucun doute son office. Le jeu nécessite encore quelques semaines de réglages avec entre autres, des améliorations sur le moteur graphique. Ce n'est qu'ensuite qu'il pourra s'ajouter à la liste des excellents FPS sur console. De quoi attendre jusqu'à un prochain épisode encore plus ambitieux...

NOTES ET BONUS

Au terme de chaque niveau parcouru avec succès, une note vous sera attribuée. Celle-ci est comprise entre E (la plus mauvaise) et S (la meilleure). Elle constituera une preuve de vos performances et vous permettra, entre autre, de déverrouiller des bonus. Il s'agit, la plupart du temps, d'artworks, de biographies ou de fiches techniques. Le soft en compte quelque 230.





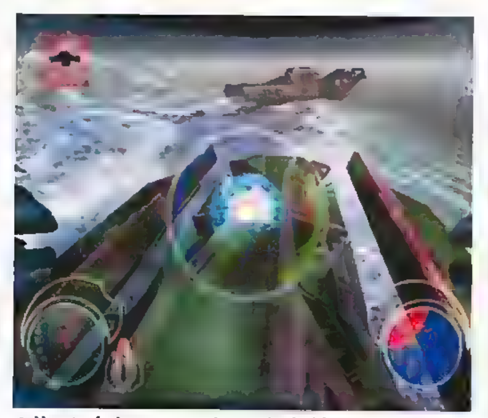
Visez la base pour détruire facilement ces bâtiments.



La force de frappe de ce boss est redoutable.



C'est rouge. Ne vous posez pas de questions, tirez !

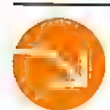


Une technique sournoise mais diablement efficace.



Dernières mises au point avant de partir au combat.

BATTLE ENGINE AQUILA



L'engin transformable est actuellement en vogue. Les fans de robots sont aux anges.

SAMUEL PELMAR



À la suite d'un désastre écologique, la planète se retrouve presque totalement submergée par les océans. Les deux factions à la tête de ce monde, les Forseti et les Muspell, s'affrontent pour la conquête du peu de terres encore à l'air libre. C'est dans ce contexte qu'intervient le battle engine. Cette machine de guerre possède deux configurations de combat lui permettant d'être aussi à l'aise au sol que dans les airs. En mode Marcheur le gameplay de *BEA* se présente comme un FPS traditionnel. En mode Jet, ce dernier s'apparente à un shoot'em up 3D. Chacune de vos actions influera non seulement sur la mission en cours mais aussi sur celles à venir. La part belle est ici faite à la stratégie : si par exemple vous prenez du recul et concentrez vos attaques sur un point unique, vous risquez de laissez un pan entier de votre armée sans protection. Cela dit, l'I.A. est assez bien réglée pour que vos troupes vendent chèrement leur peau ou opèrent un repli stratégique (si vous tardez trop à prendre une décision). Le joueur doit ainsi toujours tenir compte des différents messages qui lui parviennent. Sur le terrain, des dizaines d'engins s'affrontent furieusement à l'écran sans que l'on note de ralentissement. Par contre, la confusion règne assez rapidement dans ce genre de situation. Quant au contrôle du battle engine, il est instinctif et la bête répond à la moindre sollicitation. Au cours des quarante-six missions, vous pourrez améliorer votre engin et le customiser en fonction des objectifs à remplir. En mode Multijoueur, vous pourrez affronter un autre battle engine ou toute une armée, et mieux encore, combattre dans le même camp. Il résulte de *BEA* une bonne impression générale augurant d'une place de choix dans la ludothèque Xbox.

Rêve de fan : à quand un jeu mettant en scène les robots de *Patlabor* ? Avec *Steel Battalion*, on aura déjà la manette.

DÉVELOPPEUR : **LOST TOYS**
ÉDITEUR : **INFOGRAMES**
GENRE : **ACTION**
DATE DE SORTIE : **1er TRIMESTRE 2003**

Fondé en 1999, Lost Toys est le fruit de la collaboration d'anciens de chez Bullfrog. Malgré sa relative jeunesse, ce studio britannique regorge de talents expérimentés et motivés. Ils ont fait leurs armes sur des jeux tels que *Populous*, *Dongeon Keeper* ou encore *Syndicate*. Quant à *Moho*, le titre fut leur première expérience sur console...

IMPRESSION À CHAUD

- Considérable liberté d'action
- Aspect tactique
- Beaucoup de monde à l'écran !

- Encore quelques petits ralentissements.
- Parfois un peu confus.
- Pas de coopération en mode Solo.

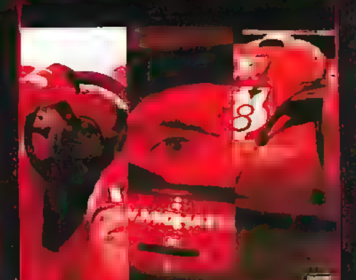


« Je suis un as du pilotage ! »

De l'action, des combats aériens, de la stratégie, tout cela en un seul jeu. Lost Toys semble avoir trouvé la bonne recette pour un futur hit en puissance. En regardant le travail sur *BEA* depuis la version que nous avions pu essayer il y a quelques mois, on ne peut qu'espérer une superbe version finale. À suivre attentivement.

Total Immersion Racing : l'intelligence artificielle risque de vous dépasser...













LA SAGA ROBOTECH

Ce que nous connaissons en France sous le nom de *Robotech* constitue en fait une saga en trois parties nommées respectivement *Macross*, *Southern Cross* et *Mospeada Cross*. L'action de *Battlecry* se situe dans la première. L'œuvre complète est disponible en DVD, mais signalons que l'ensemble a pris un petit coup de vieux. Avis aux nostalgiques.

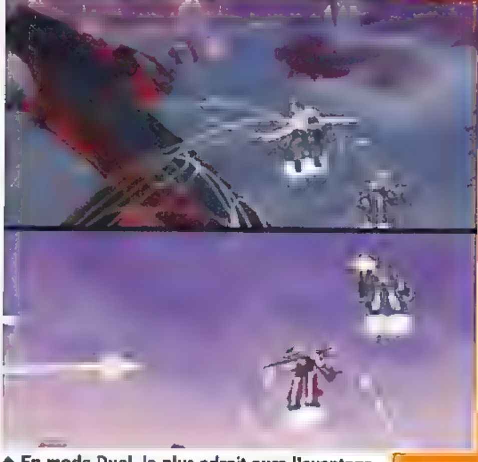




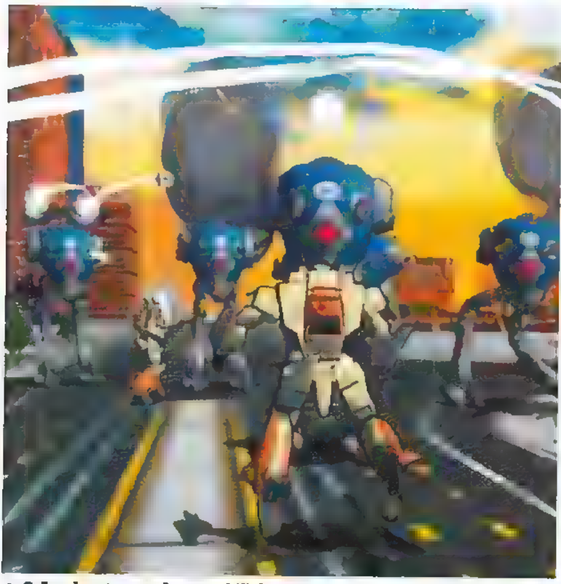








↑ En mode Duel, le plus adroit aura l'avantage.



↑ Grâce à votre extrême mobilité, ces ennemis n'ont aucune chance.

DÉVELOPPEUR: **VICIOUS CYCLE**
ÉDITEUR: **TDK MEDIACTIVE**
GENRE: **ACTION**
DATE DE SORTIE: **FIN NOVEMBRE 2002**

Quand Hasbro Interactive ferme Microprose, son studio de développement, en janvier 2000, l'équipe décide de rester soudée et de créer son propre studio. C'est ainsi que naquit le 3 mars de la même année Vicious Cycle Software à Chapel Hill, en Caroline du Nord. *Robotech: Battlecry* constitue son premier gros projet.



↑ En milieu urbain, préférez le Battloid.

ROBOTECH



Pour défendre la liberté, pour préserver l'humanité, ils vont au combat sur Xbox.

SAMUEL PELMAR



Robotech fait partie de ces dessins animés qui ont scotché pas mal d'entre nous devant leur téléviseur à l'époque de la 5. Cet épisode intitulé *Battlecry* vous propose non plus d'être simple spectateur mais de participer aux aventures de ces combattants de la Robotech Defense Force dans leur lutte contre les Zentradiens. Vous y incarnez Jack Archer, intrépide pilote de Varitech. Cet engin dispose de trois transformations (Battloid, Gerwalk et Fighter) aux caractéristiques d'armement et de maniement bien distinctes. Le tout sera donc d'alterner entre ces différentes formes afin de mener à bien vos missions. L'inévitable mode Entraînement permet de se familiariser rapidement avec le contrôle des engins car leur prise en main est loin d'être évidente, en particulier celle du Gerwalk. Vous débutez le jeu avec deux Varitechs, mais vos succès vous donneront accès à de nouveaux mechas et à des options de customisation. D'un point de vue graphique, le choix du cel shading se justifie pleinement puisqu'il restitue à merveille l'essence de *Robotech*. L'animation du mecha reste fluide y compris lors des diverses phases de transformation. L'action, elle, est parfois un peu confuse, surtout quand une dizaine d'ennemis vous tire dessus simultanément. Mais l'ensemble reste fidèle à l'esprit du dessin animé. Le mode Duel, quant à lui, promet des affrontements épiques entre amis, mais on regrette un peu l'absence d'un mode Coopération. Par contre, le niveau de difficulté assez élevé pourrait rebuter les moins expérimentés. Autre point frustrant, votre champ d'action est limité par des barrières invisibles que vous ne pouvez franchir. Enfin, vos missions ont tendance à se résumer en trois verbes: attaquer, défendre, déplacer. Espérons que l'action, assez prenante, fera oublier ces petits défauts.

Une vraie team: jetez un coup d'œil sur le site officiel de Vicious Cycle pour voir ce qu'est l'esprit d'équipe. http://www.viciouscycleinc.com

IMPRESSION À CHAUD



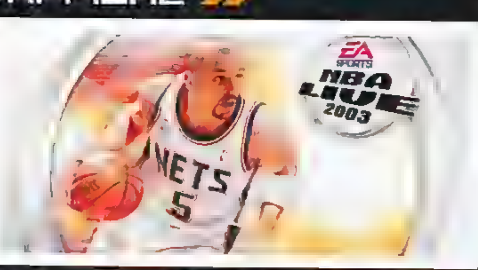
- L'ambiance de *Robotech*.
- La gestion des transformations
- Le cel shading.

- L'action parfois un peu confuse.
- Les limites dans le décor.
- L'aspect répétitif



↑ En Fighter, les missiles ont une portée beaucoup plus longue.

Doté d'une réalisation soignée, *Battlecry* mise tout sur une action efficace et l'immersion dans l'univers de *Robotech* auquel il rend honneur. Il n'aura donc aucun mal à convaincre les fans de la première heure. En revanche, les gamers plus exigeants y regarderont peut-être à deux fois car la version testée était finalisée à 99 %.



JASON KIDD À L'AFFICHE

C'est donc le Whiz Kidd, numéro 5 et meneur des Nets du New Jersey qui apparaîtra sur la jaquette du jeu cette année. Choix judicieux quand on sait que ce joueur de talent faisait partie de l'équipe qui a fait trembler les Lakers de Los Angeles. Sa vision du jeu et son instinct offensif sous les paniers ont fait de lui une des valeurs sûres de la NBA.

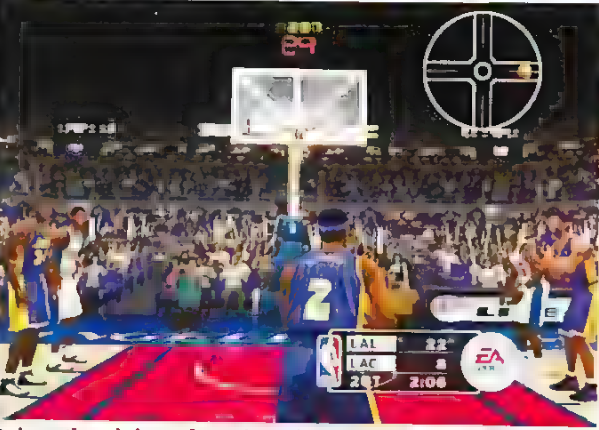
↑ Défiez les meilleurs en un contre un.



↑ Un joueur fan de *slam dunk*.



↑ Le choix des tactiques a été simplifié.



↑ Le système de lancer franc n'a pas bougé d'un iota.

NBA LIVE 2003



La NBA et ses stars reviennent en force pour leur seconde saison sur Xbox.

SAMUEL PELMAR

L'ouverture de la saison NBA approchant à grands pas, Electronic Arts se devait de rester fidèle à sa réputation en dévoilant son nouveau jeu de basket annuel. *NBA Live* revient sur Xbox, le panier rempli de nouveautés. Si les modes de jeu restent les mêmes, les changements surviennent surtout au niveau du contrôle des joueurs avec l'arrivée du EA Freestyle. Il s'agit en fait d'une panoplie de coups efficaces réalisables grâce au stick analogique droit et propre à chaque joueur. Le jeu proposera un didacticiel, malheureusement indisponible dans notre preview, qui devrait constituer une étape nécessaire pour pouvoir pleinement tirer profit de cette innovation. Les basketteurs sont toujours aussi bien modélisés et les mouvements ont gagné en fluidité depuis l'année dernière, mais nous sommes persuadés qu'il est possible de faire encore bien mieux sur Xbox. La bande-son est quant à elle, basket oblige, soutenue par l'arrière-garde du rap US. Toutefois, certains défauts subsistent et l'IA se trouve une fois de plus au banc des accusés. Malgré une nette amélioration de la gestion des phases de défense, contrer ou prendre un rebond relève souvent du coup de chance. D'autre part, certains placements hasardeux réduisent à néant vos efforts de mise en place de schémas tactiques élaborés. Enfin, de petites approximations au niveau des collisions perturbent le bon déroulement de la partie : lors des ralentis d'un bash, il est fréquent de constater qu'il n'y a de contact à aucun moment entre la balle et les mains. En dépit de ces imperfections, cette édition 2003 possède assez de points forts pour devenir une des nouvelles références du jeu de basket.

DÉVELOPPEUR : **ELECTRONIC ARTS**
ÉDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**
GENRE : **SPORT**
DATE DE SORTIE : **FIN NOVEMBRE 2002**



Réunissant les activités de développement, d'édition et de distribution sur tous les supports ludiques interactifs, Electronic Arts s'est hissé depuis sa création en 1982, parmi les leaders du marché du jeu vidéo. Son label EA Sports est devenu une référence du jeu de sport, notamment grâce à ses licences officielles.

IMPRESSION À CHAUD

- L'EA Sport Freestyle
- La mise à jour des effectifs
- Le nombre de paramètres de jeu

- L'I.A. encore un peu déficiente
- Le manque de nouveaux modes de jeu
- Les collisions.



NBA Live 2003 risque de placer la barre très haut. En réglant judicieusement les paramètres de jeu, on peut obtenir une superbe simulation ou un pur jeu d'arcade touchant ainsi un maximum de joueurs. L'arrivée de *NBA 2K3* et *NBA Inside Drive 2003* va donner lieu à une sérieuse empoignade pour la possession du ballon orange.

Nightmare Team. Aux derniers championnats du monde de basket, à Indianapolis, l'équipe des États-Unis a subi le pire revers de son histoire en finissant sixième

DÉVELOPPEUR : **ELECTRONIC ARTS**
ÉDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**
GENRE : **SPORT**
DATE DE SORTIE : **FIN NOVEMBRE 2002**



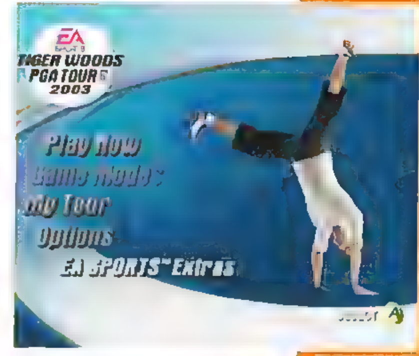
La division sport d'Electronic Arts monopolise l'attention de tous dans un bon nombre de catégories depuis maintenant quelques années. Outre les licences officielles, chaque titre bénéficie d'une attention plus qu'honorable, et les amateurs attendent les fins d'années avec impatience pour découvrir les nouvelles cuvées.

↑ Les coups puissants sont soutenus par des effets spécifiques.

↑ Le mode Course en un contre un : fous rires assurés.

↑ Cyrille se serait-il mis au golf ?

↑ Des épreuves de tir sur cible bien sympathiques.




↑ Le golf n'est plus un sport de papys.

SYNERGIE

Avant même que vous ne commenciez à jouer, la machine vérifie si vous possédez des sauvegardes d'autres jeux de la gamme. Que ce soit du basket, du foot, du foot US, du hockey ou n'importe quel autre sport estampillé EA Sports, un bonus de points ou d'argent vous est alloué. D'emblée, vous pouvez débloquer certaines options ou améliorer votre personnage.



TIGER WOODS 2003



Il semblerait que Mr Woods ait mangé du tigre pour sa première apparition sur Xbox.

CYRIL BERREBI

Revirement total d'orientation dans la gamme sportive d'Electronic Arts : si chaque discipline concernée a subi un sérieux lifting pour cette saison 2003, *Tiger Woods* est sans conteste le titre qui va connaître le plus grand tournant. Fini la volonté de réaliser une simulation complète précise, pointue, (Qui a dit barbante ?)... Cet opus 2003 joue totalement la carte du divertissement et propose un soft qui s'inspire largement de l'esprit du minigolf. Pas besoin d'être un adepte de tees et de petites balles blanches pour apprécier. Un didacticiel se chargera de toute manière de vous mettre assez vite dans le bain et de maîtriser correctement le swing qui se fait maintenant à l'aide du stick analogique. Le mouvement sur votre pad est reproduit à la perfection par votre joueur (angles, puissance, effets...). Avec un minimum d'entraînement, il est possible de contrôler avec finesse ces facteurs. Le plaisir est largement supérieur à l'ancienne manière de frapper la balle. D'autant qu'à l'écran, le rendu du terrain, la modélisation et l'animation attestent du travail effectué par les équipes de développement. On espère néanmoins qu'un effort sera fait pour passer le public en 3D. Celui-ci est pour l'instant représenté par des pancartes en 2D comme il en existait sur consoles 32 bits. La mise en scène, dynamique (Si, si, c'est possible même dans un soft de golf), se veut tout à fait en accord avec l'esprit du jeu. Ce que ne démentent pas les très nombreux modes proposés : du très classique parcours 18 trous à une phase de rapidité en passant par des épreuves de tir sur cible. On aura tout vu ! À quand un mode Doom-like où il faut shooter ses adversaires à coup de fer 9 ? Et si on nous pique cette excellente idée pour l'édition 2004, on demandera des royalties. En tout cas, même si personne n'est fan de golf à la rédac, nous apprécions l'effort déployé par Electronic Arts pour rendre ce titre plus convivial qu'il ne l'a jamais été et nous sommes sûrs qu'il devrait procurer quelques soirées de rigolages avec vos amis.

Concurrence : dans un genre encore plus délirant, *Outlaw Golf* (en Xpérimentation ce mois-ci), déjà sorti aux US, devrait être distribué en France par TDK prochainement.

IMPRESSION À CHAUD

- Les modes de jeu proposés
- La modélisation des personnages.
- Le nombre de trous disponibles.

- Le public en 2D
- Pas compatible Xbox Live
- Impossibilité de créer ses parcours.



EA Sport est décidé à nous surprendre et semble bien parti pour arriver à nous faire aimer un jeu de golf. La réalisation est presque impeccable, la technique de swing très conviviale, les modes de jeux sont variés et de nombreux bonus sont à débloquer. Il faut croire que ce coup-ci, on a filé le projet à des gamers plutôt qu'à des papys du golf...

VIVEZ TOUTE LA PASSION DU JEU

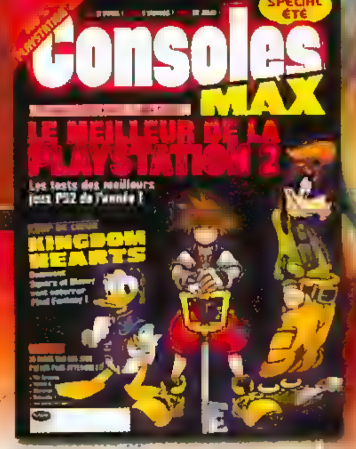


32,95 € soit 216,14 F seulement
au lieu de 65,89 € soit 432,21 F

PC JEUX
Chaque mois, la passion des jeux sur PC, toute l'actualité, les pré-tests, les derniers tips et soluces.

39,95 € soit 262,05 F seulement
au lieu de 60,50 € soit 396,85 F

PSM2
Toute l'actualité des jeux-vidéo sur la Playstation 2 : nouveautés jeux et matériels, hits en avant première, codes et soluces.



32,95 € soit 216,14 F seulement
au lieu de 60,50 € soit 396,85 F

CONSOLES MAX
100% consoles, 100% passion, Consoles Max c'est encore plus d'actualités, de tests produits, des dizaines de trucs et astuces indispensables.



27 € soit 177,10 F seulement
au lieu de 32,89 € soit 215,74 F

JEUX VIDEO
Le panorama complet des jeux vidéo consoles et PC avec encore plus d'actus, plus d'images et plus de jeux !

Jusqu'à **50%** d'économie

ABONNEZ-VOUS VITE !

A retourner accompagné de votre règlement à : Future France – Service Abonnements – 26, Bd Paul Vaillant Couturier - 94851 Ivry-sur-Seine Cedex

☑ OUI, je m'abonne au(x) magazine(s) suivant(s) :
(merci de cocher la (ou les) case(s) correspondante(s) au(x) magazine(s) de votre choix)

UPJ09

- ☐ PC Jeux (11 numéros) : 32,95 €, au lieu de 65,89 €
- ☐ PSM2 (11 numéros) : 39,95 €, au lieu de 60,50 €
- ☐ Consoles Max (11 numéros) : 32,95 €, au lieu de 60,50 €
- ☐ Jeux Vidéo Magazine (11 numéros) : 27 €, au lieu de 32,89 €

Soit un total de : ____________

- ☐ Je règle par chèque ci-joint à l'ordre de Future France
- ☐ Je préfère régler par CB N° ____ ____ ____ ____

Expire le : __ __ (validité minimale 2 mois)

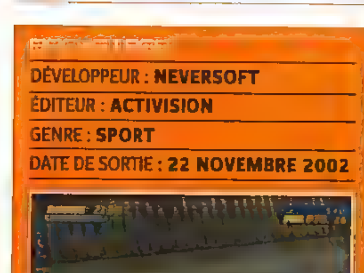
Date : ____________ Signature obligatoire

Nom de la Société : ....
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
.... Code postal : ....
Ville : ....
Adresse E-mail : ....

HPJ20

Offre valable jusqu'au 31 janvier 2003. Pour l'étranger nous consulter ... Vous pouvez acquérir séparément chacun des magazines aux prix suivants : PC Jeux 5,99 €, Jeux Vidéo Magazine 2,99 €, Consoles Max 5,...

DÉVELOPPEUR : **NEVERSOFT**
ÉDITEUR : **ACTIVISION**
GENRE : **SPORT**
DATE DE SORTIE : **22 NOVEMBRE 2002**



Neversoft a commencé son bout de chemin en juin 1994, avec trois employés. Quand on sait le succès qu'ils ont maintenant, et le sérieux qu'a acquis ce studio de développement, on ne peut être qu'épaté par une telle réussite. Outre la licence *Tony Hawk*, le studio a aussi développé *Spider-Man* et *Apocalypse* sur PSOne. Ils ont bien sûr touché à la Xbox avec *THPS 2* et *3*.



↑ Le mode Multi n'apporte pas assez d'innovations.



↑ Des combos toujours plus impressionnants.



↑ Avec le nouveau moteur, on note un plus grand réalisme des tricks.

LA GAMME O2 AU COMPLET

Activision est clairement l'éditeur préféré des adeptes de sports extrêmes : avec une famille de six rejetons, tous pros dans une discipline, il y en a pour tous les goûts. On trouve Tony Hawk pour le skate, Mat Hoffman pour le BMX et Shaun Palmer pour le snowboard. Saluons l'arrivée des trois petits derniers : Kelly Slater pour le surf, Shaun Murray pour le wakeboard et Travis Pastrana pour le motocross. Mmm, c'est bon d'être fou !

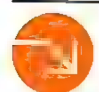


↑ Shaun Murray en pleine démonstration.



↑ Des animations de toute beauté !

TONY HAWK'S PRO SKATER 4



Le roi du skate nous revient dans une nouvelle version, à savourer seul ou à plusieurs.

THOMAS LAVIOLETTE



Ce qui est bien avec la série des *Tony Hawk*, c'est qu'on est toujours sûr du résultat. La base du jeu se fondant sur un concept solide, reste à trouver les principales innovations d'une version à l'autre. Vous ne serez donc pas étonné que l'on vous annonce que le nouveau rejeton se porte bien et qu'il a l'air épanoui sur la Xbox. Pour ce qui est de la forme, on note une amélioration graphique certaine. Les niveaux disponibles dans notre version étaient gigantesques, somptueux, variés et modulables (certaines de vos actions créent parfois de nouveaux éléments à rider). Un vrai plaisir pour nos mirettes. Les quatorze skaters présents dans le soft ont bénéficié d'un soin tout particulier, tant pour leurs animations que pour leur allure générale. Quant à l'ambiance sonore, nous pourrons choisir entre les musiques du jeu ou celles présentes sur notre disque dur. Simple et agréable. Mais c'est sur le fond que le quatrième opus impressionne réellement. Outre un moteur physique retravaillé qui rend vos tricks plus crédibles (mais pas plus durs à réaliser), c'est dans le mode Carrière que les efforts se sont portés. Les actions à effectuer dans chaque niveau ne vous sont plus dictées au début de la partie, vous les découvrirez au gré de vos rencontres avec d'autres stars du milieu. Cela vous donne un sentiment de liberté étrangement plaisant. Vous pouvez ainsi vous promener autant de temps que vous le souhaitez dans un niveau et commencer les défis quand bon vous semble. Certains sont innovants et amusants, même si dans l'ensemble, on retrouve les grands classiques (collecter S-K-A-T-E, etc.). Un titre à fort potentiel, bien parti pour apporter tout ce que les fans de la série demandent : du bon son, de bonnes images et du bon fun !

IMPRESSION À CHAUD

- Des graphismes riches et variés.
- Création du skater très complète
- Des défis innovants.

- Encore quelques problèmes de caméra
- Mode Multi peu évolué
- Juste trois niveaux dans notre version



La série des *Tony Hawk* tend à démontrer que suite ne rime pas avec navet. Ce numéro 4 semble plus accessible grâce à son mode Carrière retravaillé qui séduira aussi les fans. Si le reste du jeu est du même calibre que cette version, que les quelques bugs sont rectifiés et que le mode Multijoueur s'étoffe, nous aurons droit à une vraie bombe ! Allez, on croise les doigts.

Papy Hawk : Tony a signé récemment avec Activision pour l'exploitation de sa licence jusqu'en… 2015. Aurons-nous donc l'occasion de voir *Tony Hawk's Pro Skateur 15* ?



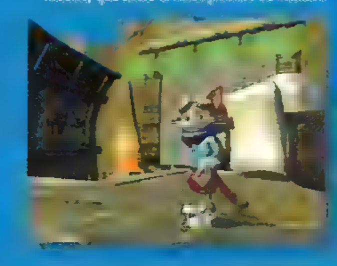
Aujourd'hui l'Occident n'est pas seulement menacé par des Etats, mais aussi par des réseaux de multiples organisations terroristes... Des actions d'infiltration intenses soutenues par un rythme effréné, une IA redoutable, un scénario très complet qui vous mènera à travers 24 niveaux dans 9 missions palpitantes...





Tom Clancy's SPLINTER CELL

Blinx : The Time Sweeper est un jeu d'action au rythme effréné, dans lequel vous incarnez un chat, sympathique et futé, qui évolue dans des mondes délirants. Vous pourrez découvrir une expérience de jeu totalement inédite, que seule la Xbox permet de réaliser.







Écoutez l' **ESSENTIEL DES HITS** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h
et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi à 19 h 30 !

fun radio

PARIS

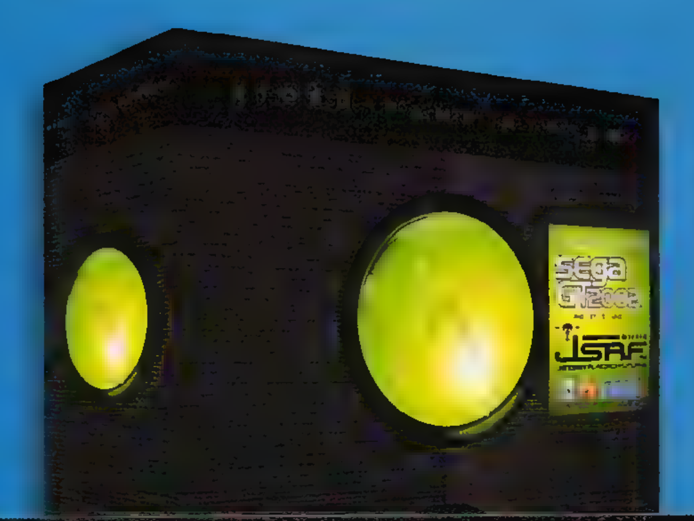
- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
- 75 MICROMANIA RUE DE RENNES
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
- 75 MICROMANIA CENTRE SEGA
- 75 MICROMANIA ITALIE 2
- 75 MICROMANIA GARE ÉOLE
- 75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE

RÉGION PARISIENNE

- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2
- 78 MICROMANIA PARLY 2
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
- 78 MICROMANIA PLAISIR
- 78 MICROMANIA MONTESSON
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2
- 91 MICROMANIA ÉVRY 2
- 92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
- 93 MICROMANIA BEL'EST
- 93 MICROMANIA PARINOR
- 93 MICROMANIA ROSNY 2
- 93 MICROMANIA LES ARCADES
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
- 94 MICROMANIA BERCY 2
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
- 95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES

PROVINCE

- 06 MICROMANIA ANTIBES
- 06 MICROMANIA CAP 3000
- 13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
- 13 MICROMANIA AUBAGNE
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE
- 13 MICROMANIA LE MERLAN
- 31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE
- 31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
- 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
- 36 MICROMANIA CHATEAUROUX
- 37 MICROMANIA TOURS SAINT-PIERRE DES CORPS
- 42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE
- 44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
- 44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN — Tél. 02 51 79 08 70
- 44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN
- 45 MICROMANIA ORLÉANS
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
- 49 MICROMANIA ANGERS
- 49 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE
- 50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
- 54 MICROMANIA NANCY
- 56 MICROMANIA LORIENT
- 56 MICROMANIA VANNES
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
- 59 MICROMANIA RONCQ
- 59 MICROMANIA LEERS — Tél. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURALILLE
- PETITE FORÊT
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
- 62 MICROMANIA BOULOGNE
- 66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
- 67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH
- 67 MICROMANIA HAUTEPIERRE — Tél. 03 88 27 72 51
- 68 MICROMANIA MULHOUSE LE NAPOLÉON
- 69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST — Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST — Tél. 04 72 32 42 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS — Tél. 04 72 67 02 52
- 72 MICROMANIA LE MANS SUD — Tél. 02 43 84 04 79
- 72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
- 74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY — Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA BARENTIN — Tél. 02 35 91 90 00
- 76 MICROMANIA DIEPPE — Tél. 02 35 06 05 15
- 76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS
- 76 MICROMANIA ROUEN
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
- 76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
- 77 MICROMANIA BOISSENART
- 77 MICROMANIA VAL D'EUROPE
- 83 MICROMANIA MAYOL
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR
- 84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
- 86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL



La console Xbox et sa manette + Sega GT 2002 + Jet Set Radio

Le Pack Xbox : 249 €*



*Pour vous aider à bien choisir votre nouvelle console et vos jeux passez dans votre Micromania et recevez GRATUITEMENT**

- Le guide exclusif "Quelle Console choisir ?"
- Un DVD et un catalogue de présentation des meilleurs jeux Xbox

TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR

micromania.fr



La Mégacarte
5% de remise* différée sur les jeux et accessoires.



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Réservez vos jeux ! dans votre Micromania sur micromania.fr

21 nouveaux Micromania !

- 78 **MICROMANIA CHAMBOURCY** OUVERT – C.Ccial Carrefour - RN 13 - 78240 Chambourcy - Tél. 01 30 74 54 09
- 95 **MICROMANIA OSNY** OUVERT – C.Ccial Osny Nord - 95520 Osny - Tél. 01 30 38 48 18
- 83 **MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS** OUVERT – C. Ccial Carrefour - 83480 Puget-sur-Argens - Tél. [illegible]
- 77 **MICROMANIA TORCY** OUVERT – C. Ccial Val Maubuée - 77200 Torcy - Tél. 01 60 05 63 09
- 76 **MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE** OUVERT – C. Ccial Tourville-La-Rivière - 76410 Cléon - Tél. 02 35 81 [illegible]
- 91 **MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS** OUVERT – C. Ccial Continent - 91620 La Ville-du-Bois - Tél. 01 69 01 79 53
- 64 **MICROMANIA PAU** OUVERT – C. Ccial Auchan Pau - 64000 Pau - Tél. 05 59 84 08 98
- 77 **MICROMANIA CARRÉ SENART** OUVERT – C.Ccial Melun Carré Senart - 77127 Lieusaint - Tél. [illegible]
- 06 **MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE** OUVERT – C. Ccial Carrefour - 06200 Nice - Tél. 04 92 29 10 37
- 13 **MICROMANIA AVANT CAP** OUVERT – C. Ccial Avant Cap - 13480 Cabriès - Tél. 04 42 34 37 12
- 62 **MICROMANIA SAINT-OMER** OUVERT – C. Ccial Auchan - 62219 Longuenesse - Tél. 03 21 39 29 9[illegible]
- 95 **MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES** OUVERT – C. Ccial du Pavé - 95370 Montigny-les-Cormeilles - Tél. 01 39 97 16 98
- 31 **MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET** OUVERT – C. Ccial Géant - 31150 Fenouillet - Tél. 05 61 70 81 05
- 29 **MICROMANIA BREST** OUVERT – C.Ccial Coat Ar Gueven - 29200 Brest
- 95 **MICROMANIA SAINT-QUENTIN** OUVERT – C. Ccial St-Quentin - 95370 Montigny-le-Bretonneux - Tél. 01 [illegible]
- 13 **MICROMANIA AIX-LES-MILLES** NOUVEAU – C. Ccial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles
- 92 **MICROMANIA DÉFENSE 3 RER** NOUVEAU – Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux
- 75 **MICROMANIA GARE DU NORD** NOUVEAU – Gare du Nord - Espace [illegible] 2 Banlieue - 75010 Paris
- 13 **MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE** NOUVEAU – C. Ccial Bonneveine - 13008 Marseille
- 12 **MICROMANIA VILLARS SAINT-ETIENNE** NOUVEAU – C. Ccial Auchan - 12300 Villars
- 07 **MICROMANIA VALENCE** NOUVEAU – C. Ccial Auchan - 07500 Guilerand-Granges



Son spectacle : dans Splinter Cell, n'en déplaise à Fred, le Dolby Digital 5.1 est à l'honneur, tant en matière de précision que de puissance !



La nuit, les ombres se font plus denses, plus menaçantes.
Et parfois, il arrive que certaines soient mortelles...

SPLINTER CELL

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

INFOS
DÉVELOPPEUR: UBI SOFT
ÉDITEUR: UBI SOFT
GENRE: ACTION / STRATÉGIE
NOMBRE DE JOUEUR: 1
DISPONIBLE: NOVEMBRE





Splinter Cell est un jeu à l'image de son héros, à l'image de son thème: depuis des mois, les informations vont bon train, mais selon un schéma digne des services secrets américains. Vidéos, screenshots, tout a été montré, et pourtant l'essentiel demeure caché. Et si le jeu est d'ores et déjà annoncé comme un hit, les raisons légitimes de cet engouement n'ont jamais été qu'effleurées. Par chance, le MOX ne reculant devant aucun risque, nous avons pu tenter une véritable opération commando sur les locaux d'Ubi Soft. Imaginez la situation: Berreb en sniper, depuis le toit d'un immeuble parisien, Fred en hacker, bien décidé à désamorcer les sécurités et les caméras, sans parler de Cyrille, prêt à nous récupérer au volant de son pick-up blindé. Quant à votre serviteur, il eut l'insigne honneur d'accumuler les roulades maladroites au sol, les grands écarts douloureux et les interventions éclairs sur des gardes trop curieux. Après l'échec d'une prise vulcaine sur un malabar de deux mètres de haut, il fallut bien se rendre à l'évidence: tous les quatre, nous ne valions pas le dixième d'un Sam Fisher... Il ne restait plus qu'à faire diversion en pleurant tout notre saoul devant les officiels d'Ubi, jusqu'à ce qu'on nous octroie enfin une version jouable complète, en toute légitimité, mais sans la saveur des grandes opérations d'espionnage. *Too bad*...

Le constat est humiliant, mais l'équipe du MOX n'est pas prête à intégrer les arcanes les plus mystérieux de l'*Intelligence* américaine. Par cette expression un peu paradoxale, on désigne en fait l'organigramme complexe des services secrets US, parmi lesquels on compte la CIA, le FBI, les services de l'armée, ou encore la NSA, la *National Security Agency*. Cette division du département de la défense compte certainement parmi les administrations les plus obscures et les plus controversées du système de l'Oncle Sam. Créée dans le but de surveiller les communications des gouvernements étrangers, tout en protégeant les intérêts US, il n'est pas certain que l'Agence se soit toujours tenue à ce seul rôle. Parfois surnommée le «Palais des Puzzles», la NSA est animée de rouages si complexes qu'ils échappent aux plus hautes instances de l'état elles-mêmes. Officiellement, elle n'est pas autorisée à mener des opérations sur le terrain, ce rôle étant dévolu au FBI sur le sol américain ou à la CIA en pays étranger. Officiellement... Car les rumeurs vont bon train

Quelques chiffres: *Splinter Cell* proposera neuf missions très vastes partagées en vingt-cinq niveaux et réparties sur quatre pays différents.

LA PANOPLIE DU PARFAIT ESPION

Les poches de Sam Fisher grouillent de tout un tas d'accessoires étonnants ! En voici un petit aperçu mais il reste beaucoup à découvrir...



Les outils de crochetage permettent de forcer quasiment toutes les serrures.



Cet assistant personnel ne se contente pas de gérer votre emploi du temps...



Ce brouilleur s'avère très utile contre les équipements de détection adverse.



Ces lunettes peuvent passer de la vision nocturne à l'infrarouge en un clin d'œil.



↑ Dans l'obscurité, embusqué derrière ces buissons, on peut ajuster ce garde en paix.



↑ Aux alentours des quartiers habités, gare aux curieux à leur fenêtre...

« Echelon 3 désigne une série d'opérations illégales inconnues du Congrès voire de la Maison Blanche. »

depuis les années 50, et *Splinter Cell* ne se prive pas d'exploiter ce filon juteux avec une hypothèse de politique-fiction baptisée Echelon 3. Dans un contexte où les méthodes de cryptage se font de plus en plus performantes, la vieille NSA se voit contrainte d'en revenir aux méthodes traditionnelles de renseignement. Echelon 3 désigne donc une série d'opérations illégales, inconnues du Congrès, voire de la Maison Blanche. Constitué de cellules indépendantes, chacune composée d'un unique agent de terrain, ce retour aux valeurs musclées se dote tout de même des meilleures technologies actuelles en matière d'intrusion. Dans cette débauche d'éléments scénaristiques paranos, on reconnaît la patte de Tom Clancy, l'écrivain américain à l'origine de bien des jeux (*Rainbow Six*, *Ghost Recon*...) et bien des adaptations cinématographiques (*Danger immédiat*, *La Somme de toutes les peurs*...). Sam Fisher, le héros de *Splinter Cell*, porte à lui tout seul la charge inhumaine de l'espionnage contemporain : de ses opérations à l'étranger, on ne sait pas grand-chose. Mais Sam est un baroudeur, expert dans l'art de l'assassinat silencieux. S'il n'est plus tout jeune, l'expérience remplace aisément chez lui les années perdues sur tous les fronts de l'ombre. Un vrai héros moderne... Alors, salaud ou patriote ? La question, en ce qui concerne Sam Fisher, ne se pose pas. L'humour à froid du bonhomme en fait certes un personnage charismatique, mais il demeure avant tout un bon soldat, sans remord ni conscience. Autant pour le scénario ambigu : en cela, *Splinter Cell* et *Metal Gear Solid* officient dans des univers radicalement différents. Là où Solid Snake a su se faire le porte-parole des doutes et des visions d'Hideo Kojima, son créateur, Fisher préfère, lui, l'intensité de l'action et l'efficacité ludique. Pas de quoi chambouler ses neurones, mais largement de quoi bouleverser l'univers du jeu vidéo, celui qui se pratique plutôt qu'il ne se regarde. En cela, *Splinter Cell* se veut plus l'héritier d'une série de jeu d'infiltration sur PC, comme *Dark Project I* et *II* ou, dans une moindre mesure, le légendaire *Deus Ex*. À ce titre, Sam Fisher est un peu le parent moderne du Garrett de *Dark Project* : comme le célèbre voleur, Sam est appelé à pratiquer l'art subtil du déplacement silencieux, du crapahutage au plafond, voire des acrobaties les plus improbables. À ceci près, et la nuance est de taille, que notre espion dispose d'un arsenal

LA GUERRE EN DIRECT

Splinter Cell et l'art du très grand spectacle

Si les aventures de Sam Fisher débutent par une mission d'espionnage ordinaire en Géorgie, elles projettent réellement le monde [illegible] d'une guerre. Entre chaque mission, l'évolution du conflit géopolitique est commentée à travers des cinématiques d'actualités. Pour autant, si ces flashes sont fort bien documentés, il est peu probable de ne jamais voir Sam Fisher à 20h00 sur CNN. Les métiers de l'ombre ne supportent guère les projecteurs...



■ **Localisation :** la version que nous avons eue en main possédait déjà des voix françaises, pour un résultat fort convaincant.

DÉFILÉ D'ESPIONS

Le monde de l'espionnage est propice aux traîtres et autres politiciens véreux. La preuve en images!



Irving Lambert est le supérieur de Sam Fisher au sein de l'organisation Echelon 3.



Chauffeur, contact, Vernon Wilkes est l'homme à tout faire de Fisher.



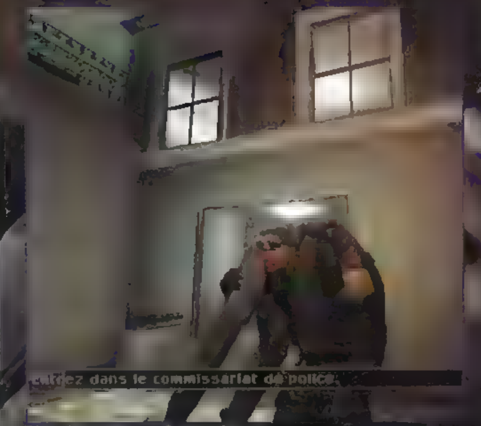
Le président géorgien Nikoladze est au centre d'une sombre affaire politique.



Grinko, un ancien des forces spéciales russes, vous posera bien des problèmes.



Phillip Masse est la tête pensante du réseau informatique de Nikoladze.



Il faudra apprendre à se débarrasser des corps d'une manière très consciencieuse.



L'interface permet de sélectionner très simplement gadgets, armes et munitions.



Priez pour que Sam ne se retrouve pas un jour dans la même posture à la morgue.



Cette petite caméra se glisse sous les portes, pour des coups d'œil bien pratiques.

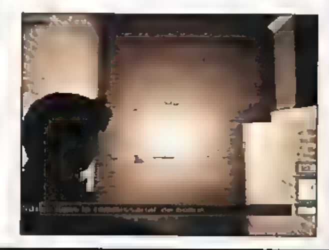
« Ces possibilités se traduisent par une des meilleures maniabilités disponibles sur Xbox. »

résolument futuriste, avec des armes efficaces et des gadgets high tech. Sans compter que là où Garrett n'était qu'un voleur, Fisher excelle également dans son rôle d'assassin et de soldat. Toutes ces possibilités, toute cette richesse prometteuse se traduisent en termes ludiques par une des meilleures maniabilités disponibles sur Xbox. Hormis peut-être *Halo*, qui ne propose pas autant de possibilités différentes, aucun jeu n'arrive à la cheville de *Splinter Cell*. Quant aux autres supports, consoles ou PC, rares sont les jeux du même genre à pouvoir se targuer d'être aussi intuitif. Dans la preview du mois dernier, nous avions pu nous essayer à quelques-unes des prouesses de Sam Fisher: désormais, c'est l'ensemble de son incroyable liberté qu'il nous a été donné de partager!
La sensibilité du stick, essentielle pour régler le rythme des pas en mode Furtif, s'avère parfaite: d'une pression insensible, on ralentit suffisamment pour ne pas effaroucher ce garde non loin. Lorsque l'autre stick, dédié à la vue, est manipulé, on peut voir le regard de Sam suivre votre mouvement. Adossez-le contre un mur, tout simplement d'une pression sur un bouton, puis orientez la vue vers un angle, et votre héros se penchera naturellement pour observer sans être vu. Vous souhaitez le faire tirer dans cette position, en direction d'un ennemi inconscient de sa présence?
Une pression sur le bouton dédié à la prise de votre arme, et vous vous retrouvez en position de visée, sans que le personnage ait bougé d'un pouce de sa planque. Cette simplicité, on la retrouve dans tous les modes de déplacement et autres acrobaties: une double pression et des murs suffisamment proches? Nous voici en suspension, les jambes en grand écart! Même simplicité dès qu'il s'agit d'accomplir une roulade durant une course, de grimper à un mur, voire un tuyau ou de glisser le long d'une corde. La plupart du temps, les diverses actions se font si naturellement qu'on ne songe même pas à l'interface de la manette! Et dès qu'une action plus complexe se présente, un petit menu tout simple s'affiche en surimpression dans un angle de l'écran, avec les différentes possibilités offertes. Désirez-vous ouvrir cette porte ou seulement l'entrebâiller? Allez-vous assommer ce garde ou le maîtriser pour l'interroger? Souhaitez-vous transporter rapidement ce corps dans l'ombre, ou prendrez-vous »

Question de souffle: si Sam Fisher est capable de tirer en suspension, une option permet de stopper momentanément sa respiration pour mieux viser.

L'ART DE LA PÉTANQUE

Dans *Splinter Cell*, il est possible de lancer divers éléments : des grenades, certes, mais également des bouteilles, des canettes, etc. Mais ce type d'action nécessite de prévoir une trajectoire, affichée à l'écran à travers une série de cercles courbes. Un excellent compromis entre des lois de la physique respectées et une interface toujours aussi intuitive.






↑ Une vision presque poétique d'un Sam Fisher baigné de quelques rares rayons de lumière.



↑ Facile de viser un garde avec son arme dop


↑ Le grand écart dans les ténèbres d'un couloir : un futur classique !


↑ Ce garde s'est laissé surprendre. Pour Sam, ce fut un jeu d'enfant.


↑ Ennemis capturés : pratique comme boucli

« Les diverses actions se font tellement naturellement que l'on ne songe plus à l'interface. »

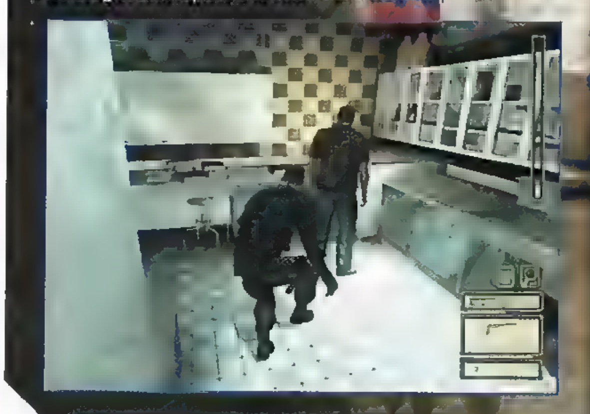
le temps de le fouiller ici même ? Quant aux gadgets, certains possèdent leur propre interface, comme le fameux outil de crochetage. Si parfois il sera plus rapide de faire sauter une serrure, il demeure plus prudent, en règle générale, de la tripoter méticuleusement jusqu'à en vaincre la résistance. À cet usage, le jeu affiche à l'écran une image du mécanisme en question : à vous d'agir doucement sur le passe-partout, à l'aide du stick gauche, jusqu'à sentir un déclic répercuté par une vibration. En jouant du doigt sur le bon endroit, on finit par forcer chaque élément de la serrure... Un pur travail d'artisan, et certainement l'un des aspects les plus amusants du jeu !

Dans un titre comme *Splinter Cell*, il est facile de se prendre au jeu de l'intrusion, sans chercher à courir plus de risques que nécessaire. Qui, par exemple, irait jusqu'à gaspiller ses munitions, bêtement, sur le décor ? Le journaliste curieux, pardi ! Et là, les éléments interactifs ou destructibles s'avèrent bien plus nombreux que prévu : les bouteilles ou les flacons explosent dans les laboratoires dans un vacarme répercuté en 5.1, les vitres sont soufflées, les feuilles de papier volent dans les airs... Quant aux différentes sources de lumière, il est bien évidemment possible de les détruire d'une balle, mais également en leur lançant un objet quelconque. Une des séquences les plus savoureuses du jeu illustre bien cette incroyable interactivité, en proposant d'éliminer un ennemi grâce à un aquarium... Drôle de méthode, non ? Brisez la paroi de celui-ci et attendez de voir l'eau se déverser selon un respect total des lois de la physique, avant d'observer le garde qui ne manquera pas de s'approcher pour patauger dans la flaque. Un moment idéal pour tirer une balle électrique, une de vos ressources les plus sophistiquées, en plein milieu de cette humidité : vous voici avec un adversaire grillé sur les bras ! Le moteur physique n'est donc pas qu'un prétexte ou un simple bonus, il sert également à multiplier la liberté du jeu et l'impression de réalisme. Mais du moteur 3D d'*Unreal*, *Splinter Cell* ne

L'AMITIÉ ENTRE LES PEUPLES

Dans *Splinter Cell*, les relations internationales se règlent à coups de balles dans le dos.

Si un bon adversaire est un adversaire mort (ou assommé, ou électrocuté...), il n'est pas pour autant aisé de s'en approcher. Il existe deux modes de comportement pour un garde ennemi : dans le premier, il n'est que modérément vigilant et il demeure facile de l'approcher ou de le tromper. Mais dans le second, votre adversaire sera bien plus alerte et prompt à vous repérer jusque dans les ténèbres les plus profondes. En souvent, les bougres sont rapides à la détente et sacrément précis !



Œil perçant : la visée infrarouge est tellement puissante qu'elle permet de distinguer des formes chaudes à travers des parois assez fines !

LA MORT SILENCIEUSE

Si l'on débute le jeu avec un simple pistolet équipé d'un silencieux, l'équipement de notre héros, Sam Fisher, se fait plus mortel par la suite.

>> Le SC-20K est un fusil d'assaut modulable, équipé d'un silencieux et de munitions multiples.

>> Ces munitions permettent de neutraliser un ennemi sans lui occasionner de dégât mortel.

>> Ces caméras peuvent, une fois projetées, transmettre une image ou déclencher une alarme.

>> Les balles électriques ne sont pas létales, à moins d'être projetées dans de l'eau...

>> Ces munitions diffusent une fumée très dangereuse pour les gardes adverses.

↑ Mais que fait Sam en armes au cœur de la CIA ?

↑ Voici le véhicule dans lequel vous serez régulièrement évacué incognito.

↑ La moindre surface praticable permet à Sam Fisher d'exécuter des acrobaties des plus étonnantes.

récupère pas seulement toutes ces vertus, mais également une beauté et un photoréalisme incroyables dans les décors. On vous a déjà parlé en long et en large des lumières dynamiques, mais sachez qu'ici, chaque source de luminosité est gérée de manière à interagir avec son environnement, du soleil à un poste de télévision, en passant par une simple flamme. Entre les cités nocturnes d'Europe de l'Est et les immeubles en feu, on a aussi l'occasion de se glisser sur une plate-forme pétrolière qui, le temps d'une mission, rappellera bien des souvenirs aux joueurs de *Metal Gear Solid 2*. Un clin d'œil en la défaveur de ce dernier, tant le ciel rougeoyant, l'océan agité de reflets et l'environnement métallique chargé de textures et d'effets graphiques achève de convaincre le joueur le plus sceptique. Que l'on soit fan de jeu d'infiltration, curieux de la puissance de la Xbox ou amateur de politique-fiction musclée, il semble difficile de passer la fin de l'année en compagnie de quelqu'un d'autre que Sam Fisher. Mais les habitués de l'ombre, les princes des heures les plus sombres de la nuit, les baroudeurs rodés aux dures méthodes du snipe silencieux et de l'intrusion en sont déjà convaincus, n'est-ce pas ?

■ **Widescreen :** en version preview, *Splinter Cell* ne proposait pas de mode 16/9. Espérons que cet oubli sera corrigé pour la sortie du jeu.

XIII



Vous pensiez que tout avait été fait en FPS et plus rien ne peut vous surprendre ? C'est que vous n'avez pas encore croisé la route de XIII...

FRED

Pas drôle. De Jean Van Hamme à Jean-Claude Van Damme, il n'y a qu'un pas. Évitez de faire cette blague au créateur de XIII si jamais vous le croisez : ça ne va pas, mais alors pas du tout, le faire rire...



Steve Rowland, Ross Tanner, Jason Fly, Jason Mac Lane. Sous ces identités se cache la même personne : un fugitif amnésique à la recherche de son identité, impliqué malgré lui dans des complots planétaires. Jouet du destin ou marionnette dirigée par d'habiles et puissants manipulateurs, tantôt naïf, tantôt cruel, il semble que notre homme ait vécu des épisodes assez agités dans sa vie antérieure... Le seul fil ténu qui le relie à son passé est un tatouage à la base du cou, un simple chiffre en caractères romains : XIII. Voilà un nombre qui ne laisse personne indifférent... On ne va pas développer toute la symbolique associée à ce numéro, mais sachez que pour nous, les joueurs, c'est plutôt un signe de chance ! C'est aussi le nom d'une bande dessinée devenue mythique, un mélange explosif de polar, d'espionnage, d'action et de jolies filles ! Rassurez-vous, cela n'a rien à voir avec ce balourd de James Bond. Van Hamme (scénariste) et Vance ont privilégié la richesse du scénario aux effets de manche grand-guignolesques. Bref, c'est une excellente lecture, dans laquelle nous vous conseillons vivement de vous plonger en attendant la sortie du jeu ! En plus, il y a quinze tomes, ce qui va vous tenir occupé d'ici le printemps 2003... Nous avons rencontré l'espion qui venait d'on ne sait où dans son QG de Montreuil, et voici le résultat de notre interrogatoire ! La première apparition publique de *XIII* date du mois de mai dernier lors de l'E3. Ubi a joué la carte du risque en acceptant de dévoiler aux yeux du monde un First Person Shooter... aux graphismes en cel shading ! Le *feedback* a été plus qu'encourageant et a calmé les craintes du studio de développement. Coachée par Julien Barès, l'équipe, composée d'une trentaine de personnes, travaille actuellement sur la phase la plus délicate dans la gestation d'un jeu : le *tuning*. Régler les armes, équilibrer les niveaux, vérifier chaque script...Malgré l'intensité de la charge de travail actuelle, le boss du Studio XIII garde le sourire : on comprend son enthousiasme lorsque l'on voit le jeu tourner. L'aspect graphique est encore plus chiadé que *Jet Set Radio Future* mais, surtout, on peut tirer »

Coopératifs. Visiblement emballés par la réalisation du jeu, Vance et Van Hamme ont fait tout leur possible pour aider les développeurs à respecter le monde de XIII. Ils ont même écrit une partie des dialogues du jeu !



Les onomatopées donnent un certain style.

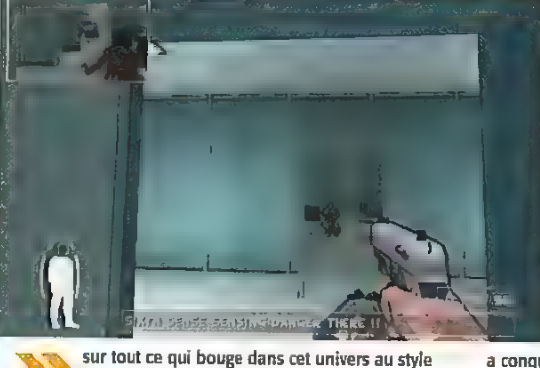




Cet otage est votre meilleur gage de survie.



Ça a l'air gentil, mais ça saigne beaucoup.



sur tout ce qui bouge dans cet univers au style *cartoon* pour adultes... *XIII* sera un FPS très *roots* : tout ce qui a fait les grandes heures du genre est là ! *Halo*, *Duke Nukem*, *No One Lives Forever* et *GoldenEye* ont été les principales muses pour la conception du gameplay : on a déjà vu pire. Attendez-vous à utiliser des armes de folie, à vous perdre dans des niveaux tortueux et à affronter des ennemis vicieux... Rajoutez une petite dose de sadisme (on peut utiliser des boucliers humains !), des extincteurs qui explosent, une séquence dans un téléphérique, une base de sous-marin, la possibilité de faire des rocket jumps, des passages demandant de la furtivité et vous obtenez un titre qui fera verser des larmes de bonheur à tous les bourrins de la planète. Dans la BD, *XIII* n'est pas le mec le plus zen du monde et, mine de rien, il doit afficher un tableau de chasse respectable, proche de celui d'Attila... ça sera pareil en virtuel. Quand on est accusé d'avoir tué le président des États-Unis, on peut s'attendre à avoir quelques ennuis avec la justice et être pourchassé par des personnes peu amènes. Et comme une balle dans la peau ça prend moins de temps que de longs aveux, ne vous attendez pas à de la clémence de la part de vos poursuivants ! Mais ne vous inquiétez pas, XIII a des ressources et de l'énergie à revendre... La bande dessinée de Vance et Van Hamme a conquis le cœur de centaines de milliers de fans à travers le monde, et ce succès est dû en grande partie à la qualité de son scénario. Les quinze tomes parus en librairie possèdent chacun une densité narrative exceptionnelle : on est plus proche de la série télé que de la BD classique. Théorie du complot, mercenaires, CIA, NSA, agents secrets, gadgets, généraux félons... Van Hamme a créé un univers somme toute assez proche de celui de Chris Carter, les Petits gris en moins. Le lecteur de *XIII* étant loin d'être un imbécile, le jeu devait être doté d'un scénario solide... Ce qui n'est pas spécialement la marque de fabrique des FPS ! Le Studio XIII a tout d'abord commencé par écrire une histoire maison, une idée vite abandonnée au profit d'une solution qui va certainement réjouir les fans. *XIII* le jeu reprendra le scénario des CINQ premiers albums (les meilleurs, NDLR), soit *Le Jour du Soleil Noir*, *Là où va l'Indien*, *Toutes les Larmes de l'Enfer*, *Spads* et *Rouge Total*.
On retrouvera la jolie Major Jones (relookée pour l'occasion), l'austère Général Carrington, le Colonel Amos mais aussi (et surtout) la Mangouste et ses sbires... Toutes les personnes ou entités qui traquent ou qui aident notre amnésique revanchard feront leur apparition dans le jeu. On retrouvera le même souci d'exactitude dans la modélisation des trente-cinq niveaux,

FLASHBACK

Forcément, quand on prend une balle dans la tête et que l'on survit, on garde des séquelles : XIII est devenu amnésique suite à cet incident. Parfois, la vision d'une photo, d'un objet, une odeur, un son... réveillent certains de ses souvenirs. Dans le jeu, cela se traduira par l'apparition de scènes interactives au rendu graphique étrange. Entre rêve éveillé et cauchemar, XIII subit de plein fouet les réminiscences de son trouble passé. Vous pourrez vous déplacer lors de ces scènes mais vous n'interviendrez jamais, quoi qu'il arrive !



LES BOSS

XIII sera embarqué dans bien des péripéties tout au long de son aventure. En plus des bataillons entiers lancés à ses trousses, notre héros devra en plus affronter des adversaires beaucoup plus coriaces que la moyenne. Le traditionnel hélicoptère de combat fait partie du cortège des boss que vous allez éradiquer. Un peu plus tard, vous devrez calmer les ardeurs d'un médecin fou, d'un général renégat.... Mais votre Némésis s'appelle la Mangouste et soyez assurés que ce tueur à gages implacable ne vous fera pas de cadeau !





Dupontel. Il y a un hommage à l'extraordinaire *Bernie* dans *XIII*... Empoignez une pelle et allez affronter quelques gardes.

LES ARMES

Un bon FPS se repère au nombre et à la qualité de ses armes. Au total, 16 engins plus ou moins létaux vous seront proposés ! Tous sont basés sur les armes vues dans la BD jusqu'à l'épisode *Rouge Total*, soit un panel assez représentatif des armes les plus utilisées entre 1980 et 1985. L'arme de base de XIII est un pistolet 9 mm, que vous troquerez très vite contre un arsenal plus performant. La bonne vieille Kalachnikov fait partie du lot ainsi que son pendant américain la M16 (avec lance-grenades intégré). Les fusils à pompe sont particulièrement efficaces à courte distance, tout comme le .44 Magnum. Pour les missions d'infiltration, vous serez doté d'une arbalète à lunette, l'outil idéal pour supprimer en silence tout ce qui barre votre route. Enfin, si jamais vous vous retrouvez à court de munitions, sachez que vous pourrez vous défendre avec le mobilier : vous pourrez vous battre à coups de tessons de bouteille, de chaise et même utiliser des éclats de verre comme des shurikens.



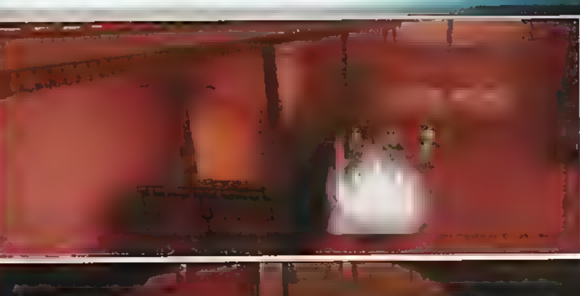








Un petit air de Metal Gear Solid.





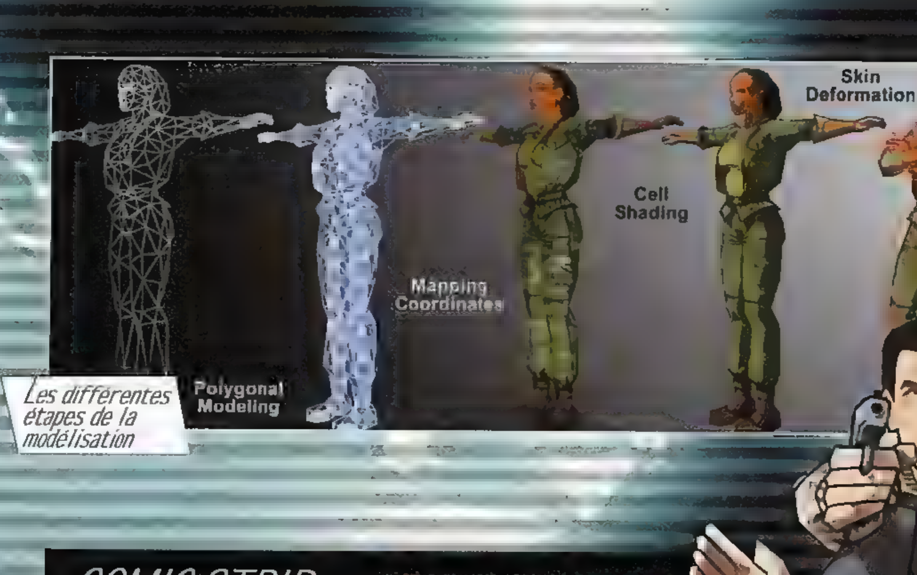
L'incontournable carabine de sniper.



avec en prime l'adjonction de lieux supplémentaires ! Évoqués de façon elliptique dans la BD, ces nouveaux environnements font partie des surprises que le studio réserve aux vrais fans de la série. Nous avons été particulièrement impressionnés par le niveau de la prison de Plain Rock (*Toutes les Larmes de l'Enfer*) tant par sa taille, gigantesque, que par la complexité de son *level design*. Dans un souci de variété, le studio a refusé de cantonner l'action du jeu dans des environnements clos et certains passages se déroulent en extérieur : jungle, neige, désert. XIII va user ses boots un peu partout sans aucun temps mort !

Un FPS en cel shading, voilà une bien étrange idée, surtout lorsque l'on constate que les dessins de Vance sont d'un style très européen. À l'heure où la tendance s'oriente *quasi* exclusivement vers le réalisme, *XIII* préfère partir dans une tout autre direction. C'est normal, c'est un jeu français, et il est bien connu que nous ne faisons jamais rien comme nos amis anglo-saxons. *XIII* respire la *french touch* dans tous les aspects de sa réalisation et apporte une bouffée d'air frais salvatrice à un genre qui commençait à sentir le renfermé. Ceux qui ont vécu sous perfusion de *Halo* durant les derniers mois lèveront un sourcil interloqué devant l'aspect visuel du jeu... Mais sous ce look apparemment simple, voire simpliste, se cachent des trésors d'ingéniosité et de puissance graphique. Croyez-le ou non, mais la base technique est la même que celle de *Splinter Cell* : il s'agit toujours du fabuleux moteur 3D développé par Epic pour les nouveaux *Unreal*. Visiblement très souple d'utilisation, ce moteur a permis à l'équipe de se consacrer davantage à la mise au point des effets spéciaux qui donneront à XIII tout son charisme. Lumières dynamiques, filtres graphiques, effets de particules (notamment le blizzard qui balaie le sol dans certains extérieurs), fumée volumétrique... tout cela ne se remarque pas au premier abord mais faire une démo technique n'était pas le but ! Le bon goût est avant tout une question de discrétion... On soulignera également l'excellent travail réalisé sur les textures, très variées et toutes dessinées à la main par les graphistes. L'animation des personnages a aussi été intégralement réalisée à la main, afin d'obtenir des séquences de mouvements très BD. Les postures de vos adversaires, surtout quand ils meurent, combinent grâce, vitesse et violence : ça le fait ! Comme dans toute bonne bande dessinée, des *plof ! Bang ! Noooooooooon !* apparaissent au-dessus de têtes

* Burlesque. Dans la version qui nous a été présentée, le doublage des voix était assuré par les membres du studio. Ils sont forts en programmation mais ils devraient prendre des cours de théâtre !



Les différentes étapes de la modélisation

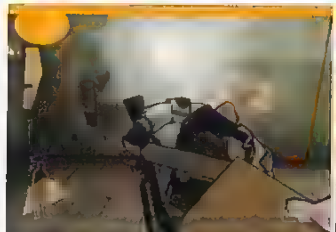
Ça, ça doit faire très mal...

COMIC STRIP

Des sons visuels : voilà bien l'une des caractéristiques les plus étranges du jeu ! Comme dans une bande dessinée, la plupart des bruits violents ou inhabituels sont accompagnés d'onomatopées stylisées, en plus du bruitage audio. Ça colle parfaitement à l'ambiance du soft et c'est même parfois assez comique ! Voici ce que cela donne concrètement.









LE SIXIÈME SENS

Sans être toutefois aussi aiguisé que celui de Peter Parker, XIII possède une espèce de sixième sens qui l'avertit en cas de danger. S'il se poste près d'une porte fermée et qu'il ne bouge pas pendant quelques secondes, il saura si quelqu'un se trouve derrière. Vous verrez apparaître des petits bruitages à l'écran, vous indiquant la position approximative de la personne. Dans des circonstances plus graves, une fenêtre très case de BD apparaîtra en haut à gauche de l'écran pour vous avertir d'un péril imminent. Pratique !





de vos victimes. C'est tout sauf kitsch et les giclées de sang qui maculent les murs et le plafond après un bon échange de coups de feu ne laissent planer aucun doute : *XIII*, c'est pas pour les mômes.... Faire un jeu visuellement surprenant est une bonne chose, mais c'est surtout sa jouabilité qui le démarquera de la masse. Le studio trime pour mettre au point une interface limpide inspirée des deux références en la matière sur console : *Halo* et *Perfect Dark*. XIII pourra sauter, s'accroupir, utiliser des objets et sauter sur une simple pression de touche. La visée sera semi-assistée, afin de ne pas accroître artificiellement la difficulté, mais cela ne vous empêchera pas de réaliser de jolis *headshots* si vous avez des doigts de fée. Le jeu incluant une petite part d'aventure, vous devrez passer par un inventaire afin d'utiliser l'objet *ad hoc* au moment propice. Les menus apparaîtront en surimpression à l'écran, tout comme dans *Splinter Cell*. XIII dispose lui aussi de gadgets assez sympas, le plus spectaculaire étant un grappin. Inspiré du Scout dans *Team Fortress*, cet astucieux accessoire vous permettra de vous cacher suspendu au plafond tel une méchante araignée guettant sa proie. Vous pourrez utiliser vos armes dans cette posture : un *must* pour les amateurs d'embuscades et les joueurs portés sur l'usage immodéré de la carabine de *sniper* !
Encore plus pervers, la possibilité de prendre en otage un ennemi et de s'en servir comme bouclier humain. Ses collègues hésiteront avant de lui tirer dessus, un petit instant de faiblesse que vous mettrez à profit pour leur incruster du plomb dans l'organisme. Et quand votre otage deviendra un boulet plus qu'un allié, vous conclurez la fin de votre partenariat en lui accordant le repos éternel *via* une lettre de licenciement format 9 mm... Sympa !
Nous ne savons pas encore si un didacticiel sera présent, mais vous aurez trente-cinq niveaux pour parfaire vos techniques. La campagne affiche une durée de vie estimée à une bonne vingtaine d'heures, mais de très nombreux modes multijoueurs seront également inclus : Deathmatch, CTF, Cover... Tous les fondamentaux de la boucherie collective seront réunis ! Et si tout se passe bien, un mode Coopératif à la *Halo* pourrait être présent mais cela reste à confirmer. Dernière information, et pas des moindres : le jeu devrait être compatible Xbox Live ! Tout comme XIII, vous réglerez vos comptes avec la planète entière...

La Communauté du moteur. Les usagers du moteur d'*Unreal 2* se retrouvent dans un *newsgroup* privé pour s'échanger des tips et ainsi se faciliter le travail.



XPERTISE

SOMMAIRE - MODE D'EMPLOI



Cyril Berrebi
Fonction : RCA
Si je pouvais remonter le temps
Je viendrai le jour du casting de *Grease* et piquerai le rôle à Travolta.



Cyrille Tessier
Fonction : RC
Si je pouvais remonter le temps
Je bouterais les anglais hors d'Écosse avec mon pote William Wallace.



Frédéric Brunet
Fonction : chef de rub
Si je pouvais remonter le temps
J'empêcherais Ian Curtis et Kurt Cobain de se suicider.



Ghislain Masson
Fonction : pigiste
Si je pouvais remonter le temps
Je reviendrais à l'époque de Louis XIV ou mon teint pâle ferait fureur à la Cour.



Jean-François Mariotti
Fonction : pigiste
Si je pouvais remonter le temps
Je serais sous la bouche d'aération de Marylin dans *Sept ans de réflexion* !



Lâm Hua
Fonction : pigiste
Si je pouvais remonter le temps
Je piquerais la place de Jean-Édouard pour participer au premier Loft.



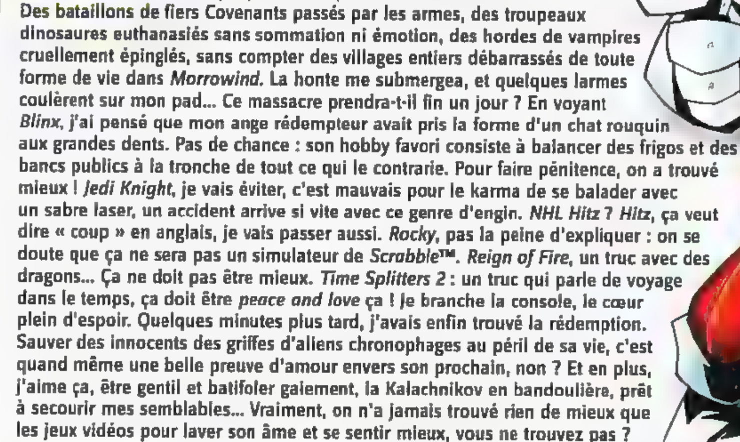
Thomas Diouf
Fonction : pigiste
Si je pouvais remonter le temps
Je reviendrais dans les années 70 pour me faire pousser la coupe afro.



Thomas Laviolette
Fonction : pigiste
Si je pouvais remonter le temps
Je revivrais ma passion musicale et fonderais le premier fan club de A-ha.

MARRE DES JEUX DE BOURRINS

« Ce massacre prendra-t-il fin un jour ? En voyant *Blinx*, j'ai pensé que mon ange rédempteur avait pris la forme d'un chat rouquin aux grandes dents. »



L'autre soir, dans ma petite tête de gentil gamer, je remarquais que c'était bientôt Noël, la saison des cadeaux, une époque de l'année où tout le monde est gentil avec son prochain. Bref, j'en avais presque des remords en regardant la fosse commune virtuelle que j'avais remplie ces huit derniers mois. Des bataillons de fiers Covenants passés par les armes, des troupeaux dinosaures euthanasiés sans sommation ni émotion, des hordes de vampires cruellement épinglés, sans compter des villages entiers débarrassés de toute forme de vie dans *Morrowind*. La honte me submergea, et quelques larmes coulèrent sur mon pad... Ce massacre prendra-t-il fin un jour ? En voyant *Blinx*, j'ai pensé que mon ange rédempteur avait pris la forme d'un chat rouquin aux grandes dents. Pas de chance : son hobby favori consiste à balancer des frigos et des bancs publics à la tronche de tout ce qui le contrarie. Pour faire pénitence, on a trouvé mieux ! *Jedi Knight*, je vais éviter, c'est mauvais pour le karma de se balader avec un sabre laser, un accident arrive si vite avec ce genre d'engin. *NHL Hitz* ? *Hitz*, ça veut dire « coup » en anglais, je vais passer aussi. *Rocky*, pas la peine d'expliquer : on se doute que ça ne sera pas un simulateur de *Scrabble™*. *Reign of Fire*, un truc avec des dragons... Ça ne doit pas être mieux. *Time Splitters 2* : un truc qui parle de voyage dans le temps, ça doit être *peace and love* ça ! Je branche la console, le cœur plein d'espoir. Quelques minutes plus tard, j'avais enfin trouvé la rédemption. Sauver des innocents des griffes d'aliens chronophages au péril de sa vie, c'est quand même une belle preuve d'amour envers son prochain, non ? Et en plus, j'aime ça, être gentil et batifoler galement, la Kalachnikov en bandoulière, prêt à secourir mes semblables... Vraiment, on n'a jamais trouvé rien de mieux que les jeux vidéos pour laver son âme et se sentir mieux, vous ne trouvez pas ?

FRÉDÉRIC BRUNET
Chef de rubrique Xpertise

Vous remarquerez certainement des différences de qualité entre les images des jeux testés dans cette rubrique. Explication : selon la version mise à notre disposition par l'éditeur, nous employons une carte d'acquisition vidéo (images pas très nettes) ou un système de capture réseau propre à la Xbox, offrant de bien meilleurs résultats. Nous utilisons aussi des images mises à disposition par les développeurs, de très bonne qualité également. Cependant, nous veillons à ce que tout soit conforme à la réalité et n'embellisse ou n'enlaidisse le jeu... Impartialité avant tout !

LE SYSTÈME DE NOTATION

De 0 à 5
Scandaleux ! Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inacceptables. Complètement raté sur la forme et le fond, il ne mérite que l'oubli.

De 6 à 9
Des gros soucis de conception empêchent ce jeu d'atteindre la moyenne. Même si vous aimez le genre, il existe toujours une alternative. À acheter en soldes...

De 10 à 13
C'est pas mal, mais... C'est ainsi que l'on peut résumer nos sentiments devant un jeu ayant obtenu une telle note. Jetez un œil dessus si le thème vous intéresse.

De 14 à 17
Un bon titre, qui saura vous occuper et vous réjouir. Il mérite l'investissement et se positionne comme un classique dans sa catégorie. Achetez-le, vous ne le regretterez pas.

18 et plus
Chef-d'œuvre en vue ! Rares seront les jeux à obtenir l'appellation Elite... Ces titres rendront vos amis verts d'admiration devant tant de raffinement et de débauche technique.

LE TEXTE

Une argumentation concise qui examine les points forts et les défauts du titre. Le testeur y exprime son avis en toute liberté.

IMAGE

Faites-vous une idée des graphismes.

ENCADRÉ

L'un des points les plus intéressants du jeu est ici expliqué en détail. Que cela soit l'éventuel mode Multijoueur, un petit coup de pouce sur un passage précis ou un petit détail qui fait la différence, nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous en dire plus !



Transworld et Atari nous reviennent avec un soft hivernal. À vos doudounes !

TRANSWORLD SNOWBOARDING





LES ICONES

XCLU XBOX

SUR LE DVD

SUR LE DVD

Le premier symbole vous indique que ce jeu est une exclusivité de la Xbox et que vous ne le trouverez sur aucune autre console. Le deuxième signale qu'une version jouable de démonstration est disponible sur le DVD qui accompagne le magazine : vous pourrez y jouer une fois la lecture terminée (ou avant si vous n'êtes pas patient...). Enfin, le dernier vous signale la présence d'une vidéo de présentation incluse dans le DVD.

LE PAVE VERDICT

La synthèse du texte principal. Sa lecture est un bon moyen pour se faire rapidement une idée avant de se plonger dans le texte.

INFOS PRATIQUES

Vous trouverez ici les petits renseignements indispensables pour mieux connaître un jeu. Outre le nom du studio de développement, vous saurez si le titre possède ou non un mode Multijoueur, si des accessoires spécifiques sont conseillés pour sa pratique et, plus important encore, son prix ainsi que sa date de sortie.

SOMMAIRE

VERDICT

GRAPHISME
La Xbox est un monstre de puissance : les jeux doivent donc nous en mettre plein les yeux !

SON
Un paramètre à ne pas négliger, surtout sur une console qui gère les effets sonores en 5.1.

JOUABILITÉ
Détermine la facilité de la prise en main et la cohérence du gameplay. Un facteur très important, vu la relative complexité de la manette.

DURÉE DE VIE
De cinq minutes à plusieurs mois, l'espérance de vie d'un jeu varie ! Nous analysons l'intérêt du titre, en solo comme en Multijoueur.

BIEN VU !
+ Un détail qui nous a vraiment enthousiasmés.
+ Un autre point positif !
+ Puisque l'on vous dit que c'est bien, croyez-nous !

DOMMAGE...
- Les développeurs n'ont pas pensé à corriger ce défaut.
- Un petit point gênant...
... Qui nous enquiquine !

EN RÉSUMÉ
Vous trouverez ici la synthèse du test. Tout ce qu'il faut savoir en un coup d'œil est ici. Mais pour plus d'explications, lisez le reste !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT



LES STARS DU X

Les jeux Elite



Le top. Les titres qui obtiendront cette distinction peuvent être achetés les yeux fermés. Ils représentent ce qui se fait de mieux en la matière sur Xbox, voire ailleurs... Un titre indispensable à tout possesseur de Xbox.

Le jeu du mois



C'est un titre qui sort nettement du lot commun grâce à des qualités indiscutables. Il ne lui manque pas grand-chose pour devenir un classique et mérite sans remords de prendre place dans votre collection.

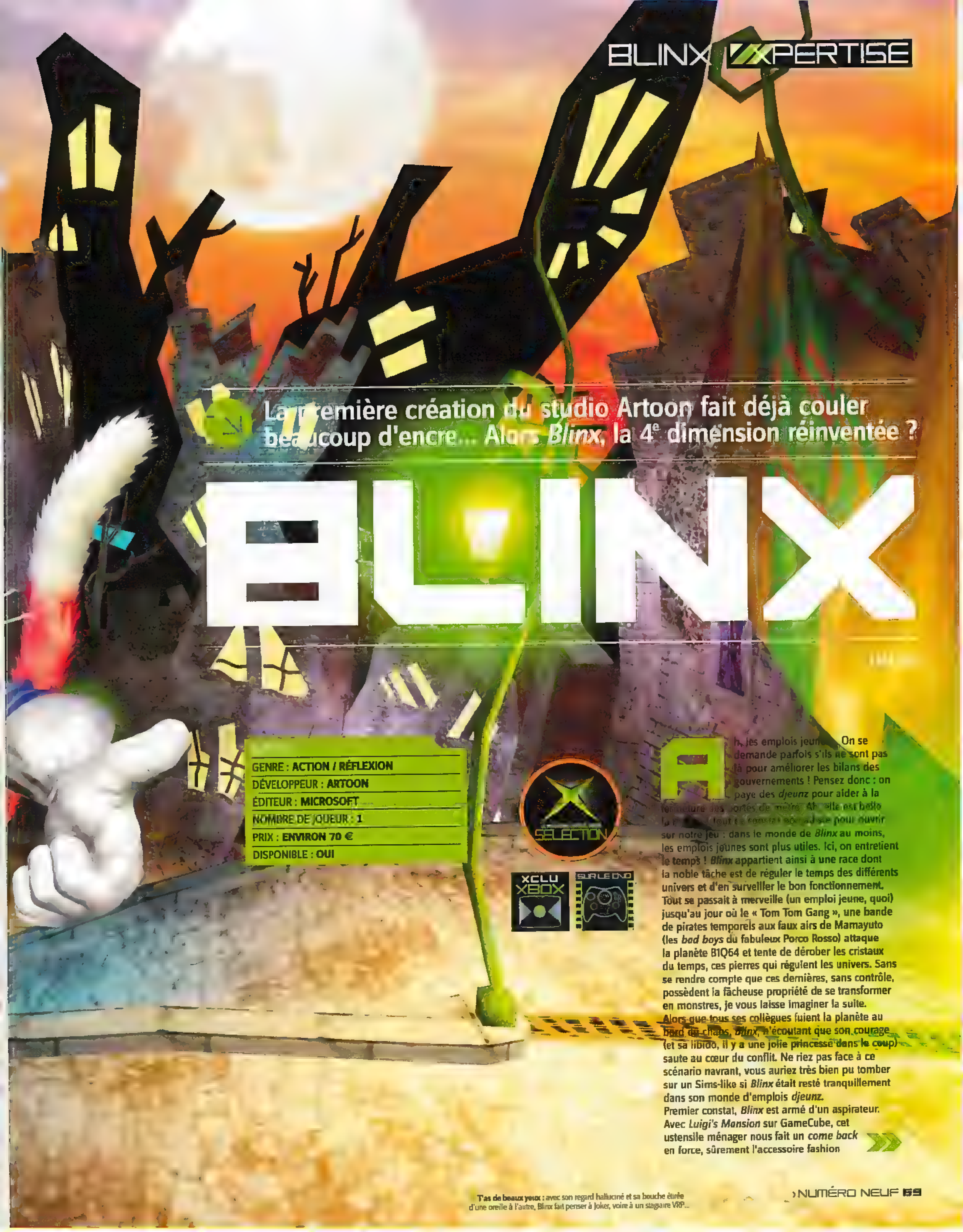
La sélection



Un avis purement subjectif. Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction et on avoue y jouer dès que l'on a une minute de libre. Ils méritent que l'on s'y attarde. Faites-nous confiance !



Chats bottés · Dans la [illegible] bonjour [illegible]
Chat et surtout Fritz The Cat [illegible]



La première création du studio Artoon fait déjà couler beaucoup d'encre… Alors *Blinx*, la 4e dimension réinventée ?

BLINX

GENRE : **ACTION / RÉFLEXION**
DÉVELOPPEUR : **ARTOON**
ÉDITEUR : **MICROSOFT**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
PRIX : **ENVIRON 70 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Ah, les emplois jeunes… On se demande parfois s'ils ne sont pas là pour améliorer les bilans des gouvernements ! Pensez donc : on paye des *djeunz* pour aider à la fermeture des portes de métro. Ah, elle est belle la [illegible] ! Tout ce constat poujadiste pour ouvrir sur notre jeu : dans le monde de *Blinx* au moins, les emplois jeunes sont plus utiles. Ici, on entretient le temps ! *Blinx* appartient ainsi à une race dont la noble tâche est de réguler le temps des différents univers et d'en surveiller le bon fonctionnement. Tout se passait à merveille (un emploi jeune, quoi) jusqu'au jour où le « Tom Tom Gang », une bande de pirates temporels aux faux airs de Mamayuto (les *bad boys* du fabuleux Porco Rosso) attaque la planète B1Q64 et tente de dérober les cristaux du temps, ces pierres qui régulent les univers. Sans se rendre compte que ces dernières, sans contrôle, possèdent la fâcheuse propriété de se transformer en monstres, je vous laisse imaginer la suite. Alors que tous ses collègues fuient la planète au bord du chaos, *Blinx*, n'écoutant que son courage (et sa libido, il y a une jolie princesse dans le coup) saute au cœur du conflit. Ne riez pas face à ce scénario navrant, vous auriez très bien pu tomber sur un Sims-like si *Blinx* était resté tranquillement dans son monde d'emplois *djeunz*.

Premier constat, *Blinx* est armé d'un aspirateur. Avec *Luigi's Mansion* sur GameCube, cet ustensile ménager nous fait un *come back* en force, sûrement l'accessoire fashion

T'as de beaux yeux : avec son regard halluciné et sa bouche étirée d'une oreille à l'autre, Blinx fait penser à Joker, voire à un stagiaire VRP…

GALERIE DES MONSTRES

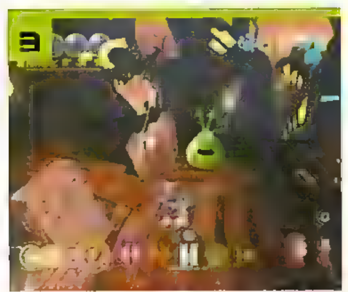
Ces distorsions temporelles possèdent leur caractéristique propre, mais se ressemblent globalement.



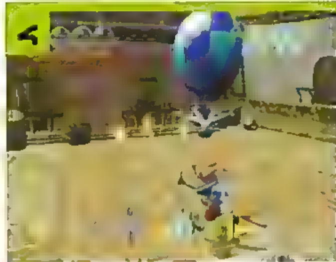
Il ne vous fera pas trop de mal, mais méfiez-vous quand même !



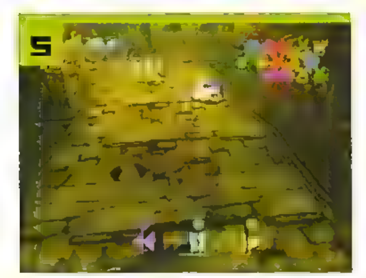
Un peu plus balaise. Plusieurs coups seront nécessaires pour le neutraliser.



Il n'a pas vraiment l'air commode avec ses grandes dents...



Celui-là se sent pousser des ailes... ou plutôt un gros ballon.



Vraiment, il n'a pas de chance avec son physique, ce pauvre truc...



Rien à dire, le look « magnétoscope » donne vraiment un cachet unique au jeu.



Ce boss, une fois blessé, est particulièrement stressant.



Ces ballons servent à franchir des précipices énormes.

« Si on y avait déjà goûté dans *Max Payne*, la quatrième dimension est ici la pierre de voûte du jeu ! »

pour les fêtes ! Cependant, l'outil de Blinx est un peu plus puissant que celui de son confrère : l'aspirateur de base peut en effet avaler toutes sortes d'objets : bancs, caisses, rochers réfrigérateurs, etc. Plus étonnant encore, il peut les recracher ! On devine aisément que les ennemis et les switchs seront les premières cibles. Mais attention, votre aspirateur ne pourra contenir que cinq objets à la fois (au départ tout du moins), il faut donc penser à bien faire le ménage (ramasser des objets)... avant de faire le ménage (tuer tous les ennemis). Car le leitmotiv principal de Blinx est de trouver et détruire un certain nombre de monstres (issus des distorsions du temps) disséminés à travers les niveaux. Chacun possède des caractéristiques propres, mais dans l'ensemble, ils se révèlent vulgairement faciles à battre. Un ou deux coups d'aspirateurs et zou ! La véritable difficulté proviendra en fait des niveaux eux-mêmes. Des ponts qui s'écroulent devant vous, des portes qui ne s'ouvrent qu'avec deux switches pressés simultanément... Mince, sur le papier, cela devient raisonnablement infranchissable ! Et c'est là qu'intervient la grosse innovation de *Blinx* : le contrôle du temps ! Si on y avait déjà légèrement goûté dans *Max Payne* (qui possède d'ailleurs un rictus tout aussi naturel) et son Bullet Time, la quatrième dimension est ici la pierre de voûte du jeu ! Ainsi, la plupart d'entre vous a déjà souhaité au moins une fois que tel jeu trop rapide à tel passage ralentisse ou que telle phase soit accélérée. Dans *Blinx*, c'est possible et pire, c'est recommandé ! De nombreux cristaux du temps jonchent ainsi le sol ou apparaissent une fois un ennemi tué. Chaque symbole correspond à une fonction (cf. encart). Si vous en réunissez au moins trois identiques sur les quatre slots, vous obtenez la fonction correspondante. Avec les quatre identiques, on obtient deux fois la fonction. Figer les temps, l'accélérer, le

Cross over : l'histoire nous dira-t-elle si Blinx et Einstein, le chien de *Retour vers le Futur* s'entendent comme chien et chat ?

MAGNÉTO SERGE »



» **Retour Rapide (Croix)**
Lorsque, par exemple, un élément du décor s'effondre, un petit coup de Retour Rapide et il revient à son état d'origine pour quelques instants !



» **Pause (Lunes)**
Sûrement la fonction la plus pratique. Elle fige tout le monde, sauf vous, durant quelques instants. À utiliser sans modération contre les boss.



» **Rec (Émeraudes)**
Enregistrez-vous effectuant une action : quand une porte ne peut s'ouvrir qu'en appuyant simultanément sur deux boutons, vous savez ce qu'il vous reste à faire...



» **Ralenti (Étoiles)**
Elle porte bien son nom celle-là... Tout le monde se retrouve englué dans le temps excepté Blinx qui peut vaquer à ses tâches ménagères...



» **Avance Rapide (Pyramides)**
Inutile au début, elle va se révéler indispensable pour battre les records de temps ! Votre héros se trouve ainsi boosté et entouré d'une aura protectrice.



» **Chance (Cœurs)**
Symbolisées par les cœurs sur l'écran, elle rembobine l'action dès que vous vous faites toucher. Cela vous permet de mieux comprendre votre erreur.



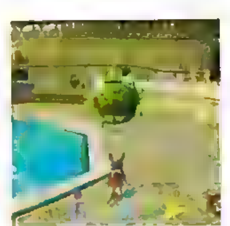
↑ Les pirates, juchés sur des scooters, rôdent autour des réserves d'or !

LES PIRATES DU TEMPS

TÊTES DE COCHONS

Avec leur dégaine de cochons habillés en Petit Bateau, les pirates du temps ont bonne mine. Cependant, n'hésitez pas à les canarder dès qu'ils apparaissent dans une faille temporelle. Des surprises sont à la clef...






↑ Toujours plus forts et plus stressants, les boss possèdent le même point faible : la fonction pause !

> « La réalisation a en tout cas le mérite d'être cohérente avec l'esprit du jeu. Colorée, speedée, essoufflante ! »

ralentir ou même s'enregistrer, voici quelques délices qui vous permettront de vous en sortir. Mais attention, vous ne pouvez posséder que trois commandes de temps à la fois (davantage par la suite) ! Vous l'aurez donc bien compris, tout le sel de *Blinx* réside ainsi dans la gestion des munitions et des pouvoirs suivant les pièges et les ennemis qui se dresseront à face à votre joli minois de minou.
Sur le papier, *Blinx* s'annonçait donc méchamment déjanté et speedé. Nous n'étions pas loin de boucler une ceinture de sécurité en enfournant le disque dans notre Xbox... Les premières impressions sont pourtant assez troublantes, il faut l'avouer. Car la plate-forme s'efface un peu dans les premiers instants : pas de précipices mortels, pas de plates-formes mouvantes. On retrouvera par la suite de tels artefacts mais de manière sporadique. De plus, Blinx se déplace très lentement, tellement d'ailleurs que l'on pourrait penser qu'il patine sur le sol. Ajoutez à cela que chaque niveau est limité à 10 minutes, les farfouilleurs comme moi en sont alors pour leurs frais. Les compteurs de temps sont à mon sens une chose horripilante et malgré l'argument de cohérence, cette contrainte reste stressante. Cela oblige à une certaine dynamique me direz-vous, mais alors pourquoi le matou rigolard court-il aussi lentement ? On le sent – et ça arrive effectivement dans les niveaux supérieurs – une excellente connaissance du parcours devient primordiale pour s'en sortir dans les dix minutes imparties. Autre défaut inhérent à cet omniprésent chrono, les niveaux se retrouvent vraiment réduits. On pourra rétorquer que ce sont plus des casses têtes que de vraies étendues, mais la jouabilité ne semble pas dédiée au genre. Une étrange »

■ **Conseil pratique :** Pour avoir des pauses infinies, il suffit d'appuyer sur la touche Start. Je sors ? Ah, OK.

LE MONDE BIQ64 >>

Petite visite des cinq premiers niveaux de cette petite planète qui copie de façon éhontée certains de nos milieux naturels, de Londres aux ruines aztèques en passant par de drôles de décors psychédéliques.



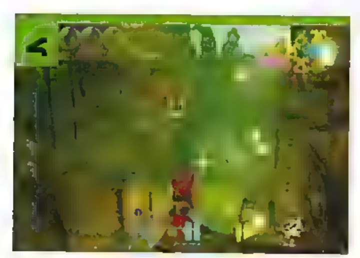
>> Ce premier univers est inspiré de Londres pour sa bruine incessante et ses murs en briques rouges.



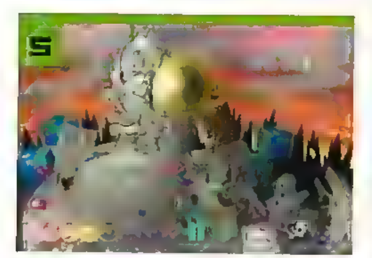
>> Étrangement, Blinx ne nage pas mais marche normalement dans ces caves sous-marines...



>> Les choses se corsent avec le troisième niveau, mélange d'architecture aztèque et de gondoles à Venise !



>> Les ruines du quatrième monde sont autant de cachettes pour dégoter les bonus en forme de tête de chat.



>> Dans ce temple rempli de pièges, la précision en terme de plates-formes va enfin être mise à contribution !

↑ Les effets aquatiques sont très impressionnants.

↑ En haut à droite, le portrait des monstres à abattre.

↑ Pour sortir, tous les ennemis devront être vaincus.

On s'attendait à un jeu instinctif et accessible et on se retrouve avec un jeu de réflexion mêlé de plates-formes.

>> sensation se dégage de *Blinx*, c'est désormais sûr. Comme nous vous le disions plus haut, chaque ennemi semble exagérément facile à abattre, puisque à quelques nuances près, tous tombent en quelques coups d'aspirateur. On se retrouve ainsi un peu déstabilisé puisque *Blinx* n'est pas vraiment celui à quoi on s'attendait. Bien sûr, l'adversité s'intensifie dans les niveaux supérieurs mais les monstres n'offrent pas de challenge vraiment varié. Les premiers niveaux se laissent ainsi dompter avec une facilité déconcertante. *Idem* pour les boss qui tombent presque tous de la même manière (une pause et on frappe) ! Dommage. Bien sûr, cette relative facilité dissimule des niveaux à couches multiples. Après avoir fini chaque level, on y reviendra (avec plaisir ?) pour dégoter tous les bonus secrets. Les plus maniaques tenteront de finir chaque niveau le plus rapidement possible pour obtenir une note maximale. Et puis, on commence à les connaître nos amis les développeurs japonais : Sous ses apparences acidulées et son principe de jeu accessible, on sent bien que *Blinx* ne laisse rien au hasard. Plus on rejoue un niveau, plus on sent que chaque *item* n'est pas placé par hasard : passages secrets, raccourcis et autres combinaisons pertinentes de gemmes, les plus *hardcore* y trouveront sûrement leur compte. On peut donc optimiser sa manière de terminer les niveaux (ramasser tous les bonus secrets, optimiser son temps etc.). Certains passages obstrués par des poids de 16 tonnes ne pourront être avalés que par des aspirateurs plus puissants (et coûtant forcément maxi pépettes). Sachez toutefois que cela commence à se corser vers le quatrième niveau où le jeu montre tout son potentiel de reflexion et de rapidité.

À partir de ce moment, le jeu devient bien plus stressant et passionnant ! La *japanese touch* déroule son tapis de prises de têtes cuisinées au petits oignons. Une fois de plus, *Blinx* surprend : on attendait un jeu instinctif et accessible, on se retrouve avec un jeu de réflexion mêlé de plate-forme qui ne dévoile ses charmes qu'à moyen terme. Est-ce une erreur de *game design* ou une volonté originale ? Chacun se fera son opinion.

La jouabilité est également victime de ce mélange entre réflexion et plates-formes. La visée est ici plus ou moins automatique – comprenez assez capricieuse – et quelques bugs fâcheux viennent crisper les nerfs. Ainsi, impossible de tirer à 100% sur un ennemi situé de l'autre côté d'une encadrure de porte ! Sans compter que la caméra « s'accroche » au décor et se cabre dès que l'on attaque un passage un peu étroit ou tortueux. Dommage, malgré le contrôle manuel (joystick droit), on a souvent une impression d'approximation qui devient frustrante tant certains passages donnent inutilement du fil à retordre. C'est vraiment très décevant car cela fait belle lurette que les problèmes de caméras sont résolus (dans les meilleures productions tout du moins). Et puis dans ce genre de jeu (réflexion et rapidité) la tare se ressent d'autant plus fortement. La réalisation à en tout cas le mérite premier d'être cohérente avec l'esprit du jeu. Colorée, speedée, essoufflante, nous savons immédiatement à qui nous avons à faire ! Le look très *cartoon* des décors (bâtiments et objets distordus, design enfantin) et des ennemis va mettre à rude épreuve votre écran tant les couleurs, les magnifiques textures et les effets spéciaux se bousculent ! Le design des monstres se révèle un peu décevant face au

■ **Idée** : avec son concept, *Blinx* aurait pu penser à un accès direct au chapitre de son choix. Nous sommes au temps du DVD, faut-il le rappeler...

RENCONTRE AVEC NAOTO OHSHIMA

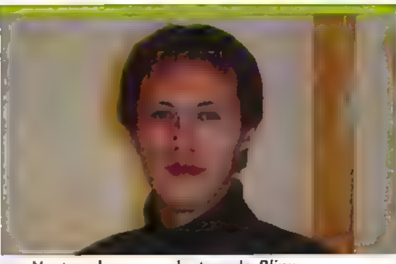
Ce nom ne vous dira certainement pas grand-chose. Pourtant, c'est lui qui a réalisé le design du mondialement connu *Sonic* ! C'est lors du Tokyo Game Show que nous avons pu rencontrer le père de *Blinx* et lui poser quelques questions.

MOX : ***D'où vient cette idée d'utiliser le temps ?***
Naoto Ohshima : Dans un jeu d'action classique, vous avez un but à atteindre, mais parfois on aimerait arrêter la pendule et faire ce que l'on veut. Je voudrais que tout le monde puisse jouer avec le temps et être surpris par ce qu'il est possible de faire.

MOX : ***Vos films préférés ?***
Naoto Ohshima : J'aime beaucoup *Retour vers le futur* et *Un jour sans fin* (NDLR : ces deux films mettent en scène des décalages temporels) et les films de Miyazaki aussi.

MOX : ***Avez-vous un chat ?***
Naoto Ohshima : Non ! (rires) Personnellement, je préfère les chiens... mais une de nos collaboratrices adore les chats et tenait absolument à jouer avec un chat. On lui a donc laissé faire son chat ! (rires)

MOX : ***Vos prochains projets ?***
Naoto Ohshima : Nous travaillons actuellement sur une suite de *Blinx*. J'ai essayé de transmettre un message avec ce jeu. Le temps est quelque chose de précieux, profitez de chaque moment et vivez au jour le jour. Profitez de chaque seconde qui vous est offerte.



>> Naoto oshima, producteur de *Blinx*.



Si je vous dis « réaction en chaîne à éviter », vous m'aurez compris...



Dès qu'elle vous aura aperçu, cette bestiole ne vous lâchera plus...



Les nouveaux aspirateurs se révèleront indispensables par la suite.

LA BOUTIQUE

TIME IS MONEY

Dans chaque monde, une boutique est accessible dès que vous avez passé le premier niveau. Au menu, des armes plus puissantes, des nouvelles tenues et des vies supplémentaires. Chaque article paraît horriblement cher, mais la vendeuse est si mignonne qu'on ne pourra rien lui refuser...

reste. Par exemple, les boss de fin de niveau ne sont vraiment pas très originaux et charismatiques. La musique est elle aussi très rythmée, voir stressante à la longue. Heureusement, cela s'arrange à partir du troisième niveau.
Blinx laisse en premier lieu un goût d'inachevé. À cheval entre la plate-forme et la réflexion, il trouble également de part la structure des niveau et l'étonnante facilité des 3 premiers mondes. C'est ensuite que tout se corse et devient par la même beaucoup plus addictif. Mais la montée en puissance ne doit pas se faire au détriment du fun immédiat. *Blinx* risque de payer cher son début de jeu très mou, contrastant trop fortement avec sa réalisation enjouée et son ambiance dynamique. Nul doute qu'une suite fera son apparition, espérons qu'elle résoudra le gros de nos doléances.
En attendant et pour répondre à votre pragmatisme pressant, l'achat de *Blinx* se justifie parfaitement. Le système de contrôle du temps se révèle très amusant et la sensation d'être en flux tendu constant (quels effets garder en réserve ? Quels projectiles prendre ? Combien de temps reste-t-il ?) apporte beaucoup de fraîcheur à cette production détonante !
Si vous savez vous montrer patient, c'est une source de trouvailles et d'énigmes qui jailliront. Bref, du bonheur, si l'on oublie ses défauts de jeunesse.

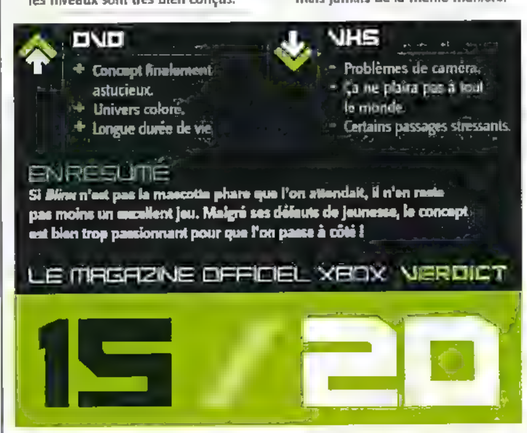
VERDICT

GRAPHISME
Très colorés et fins, ils font honneur à la Xbox. Et cela va *crescendo* en avançant dans les niveaux. Le design des monstres est, lui, décevant.

SON
Musiques sympathiques et bruitages variés au menu, mais rien de bien extraordinaire. Ce n'est cependant pas le plus important.

JOUABILITÉ
Étrangement imprécise, que ce soit au cours des combats ou pour la gestion de la caméra Par contre, les niveaux sont tres bien conçus.

DURÉE DE VIE
Blinx risque de vous scotcher très longtemps ! Ses multiples challenges vous feront refaire 20 fois un niveau, mais jamais de la même manière.



Dure réalité : pris par le jeu, j'ai essayé d'aspirer mon frigo avec mon aspirateur. Cruelle déception. Je veux vivre dans un jeu vidéo, quoi !

Un *grind* en milieu urbain : mais que fait la police ?



Transworld et Atari nous reviennent avec un soft hivernal. À vos doudounes !

TRANSWORLD SNOWBOARDING

THOMAS LAVIOLETTE



Les combos seront grandement facilités dans le jeu.



INFOS
GENRE : **SPORT**
DÉVELOPPEUR : **HOUSEMARQUE**
ÉDITEUR : **ATARI**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 À 4**
PRIX : **ENVIRON 70 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Les vacances d'été sont déjà loin, on a repris le petit train-train quotidien : jouer, jouer, dormir, jouer, manger... Mais au fond, une seule chose nous pousse à compter les jours qui nous séparent de nos prochaines vacances : l'arrivée imminente du grand frais, du vent et... de la neige ! Et bien entendu, quand je parle de conditions climatiques pas forcément agréables, c'est avec la ferme intention de dévaler le plus rapidement possible les longues pentes de poudreuse, et de sentir les cristaux de neige crisser sous la planche. En attendant, j'ai pu me délecter sur *Transworld Snow*. Notre console compte un jeu de plus, et pas des moindres. Bien plus orienté arcade que le superbe *Amped Freestyle Snowboarding*, le jeu n'en est pas pour autant irréaliste. On est très loin d'un *SSX* ou d'un *Dark Summit*. Le système de carrière reste très conventionnel : vous êtes aux commandes d'un des dix pros présents dans le soft et vous devez débloquer une quinzaine de niveaux en réalisant les tâches assignées. Arborant fièrement les couleurs du magazine Transworld Snow, le jeu est bardé de références, de marques ultra connues, de films publicitaires et de bonus sur la vie des stars du milieu. Bref, de quoi vous détendre entre deux descentes fortes en montée adrénaline. L'orientation résolument arcade de ce soft vous autorisera des sauts longs et riches en figures plus étonnantes les unes que les autres, et surtout il vous pardonnera pas mal d'erreurs de réception. Un vrai bonheur pour ceux qui trouvaient *Amped* trop strict ! L'apparition d'une jauge d'adrénaline qui se remplit au fur et à mesure de vos ébats avec le ciel vous fera l'effet d'un bon réacteur sous l'impulsion du bouton X.

Deuxième clap. Housemarque n'en est pas à son coup d'essai en matière de jeu de snow. Le studio est à l'origine du très bon *Supreme Snowboarding* sur PC. Une référence en la matière.





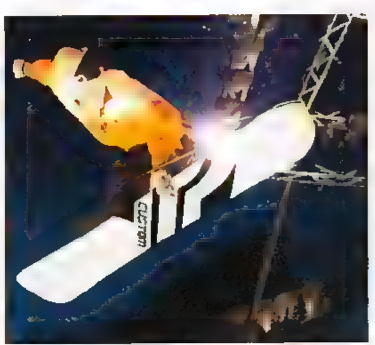
Rien de mieux qu'un grind pour faire grimper l'adrénaline.



Regardez comme je suis beau avec mon nouveau blouson !



Un mode Multi convivial et distrayant.



Des angles de vue impressionnants !



Les effets de lumières sont tout bonnement stupéfiants.

L'entraînement dans les rampes.

ROI DE LA COLLINE ?

Jeux de snow et Xbox

La Xbox dispose de cinq jeux de snowboard ayant tous des attraits différents. *Amped* (Microsoft) épate par son réalisme et sa liberté d'action alors que *ESPN Snowboarding 2* (Konami) nous montre ce qu'est un mode Carrière. Quant à *SSX* (Electronic Arts), il impressionne par sa vitesse, son fun et ses dénivelés ahurissants. *Dark Summit* séduit quant à lui par son ambiance chaotique si spéciale, et enfin, *Transworld Snow* prend le train en marche et bouleverse l'ordre établi. À chaque style son jeu !

De quoi s'envoler sur le moindre kicker ! Toutefois, on remarque quelques détails assez gênants pour l'évolution de votre surfeur : les parcours permettent peu de fantaisie (exit les montagnes entières à rider) et notre bonhomme se bloque parfois contre des arbres ou certains éléments de décor dont il est difficile de se dégager. Remarquez, ce sera une occasion de plus pour admirer la finesse graphique du jeu. Certains détails sont bluffants, comme le relief de la neige ou les coutures sur les vêtements. Les ombres sont parfaitement gérées et les quelques descentes de nuit sont palpitantes. Petit bémol pour l'animation, qui n'est malheureusement pas toujours très fluide avec de rares accrocs entre différents mouvements, mais cela reste isolé et ne reflète pas la qualité générale de l'animation. Attribuons un bon point pour les effets sonores saisissants de réalisme ainsi que pour la bande-son signée par une vingtaine d'artistes différents. Le mode Multijoueur finit par asseoir la suprématie du jeu en proposant des modes variés et jouables jusqu'à quatre ! *Transworld Snowboarding* s'impose donc comme la référence du jeu de snowboard sur Xbox. Impressionnant graphiquement, facile à prendre en main, rapide et entraînant, ce soft ne peut que satisfaire le plus grand nombre d'entrevous. Restent les nostalgiques de la simulation qui risquent bien de se sentir trahis par le parti pris affiché de Housemarque...



GRAPHISME
Épatant de réalisme, bourré d'effets de particules et de bump-mapping, le jeu semble faire frémir la console. Et c'est tant mieux !

SON
Une bande-son composée d'artistes plus ou moins connus et de styles différents. De quoi satisfaire tous les goûts.

JOUABILITÉ
Arcade ! On aime ou on n'aime pas, mais dans le genre, le soft vous permet de réaliser des figures hallucinantes.

DURÉE DE VIE
10 pros et 15 pistes, mais il faut avouer que les challenges sont identiques pour chaque pro. Bien dommage...

SNOWBOARD
+ Des graphismes étonnants.
+ Une bande-son riche et entraînante.
+ Modes Multi jouables jusqu'à 4 !

LUGE
- Durée de vie médiocre quand on est seul.
- Petits défauts de caméra.
- Une animation parfois pas toujours au top.

EN RÉSUMÉ
Housemarque nous a concocté un jeu de snowboard tout simplement délicieux. Idéal en attendant de fixer ses boots à son snow...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT



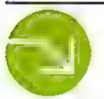
Mode Vestimentaire. On aurait aimé pouvoir habiller son surfeur des pieds à la tête. Vous n'aurez accès à une deuxième tenue qu'une fois le mode Carrière terminé. Dommage.



La baston, une composante majeure du hockey...


Les mini jeux sont assez réussis.


Une partie contre les Sharks de San José ?



Du hockey comme on aime : rapide, brutal, amusant et spectaculaire !

NHL HITZ 20-03

FRED



INFOS
GENRE : **SPORT**
DÉVELOPPEUR : **BLACK BOX**
ÉDITEUR : **MIDWAY**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 À 4**
PRIX : **ENVIRON 70 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Moteur graphique affiné, graphismes moins cubiques et pléthore de modes de jeu : Black Box n'y est pas allé avec le plat de la crosse pour cette deuxième version de son titre de sport. Le gameplay, cependant, n'a pas changé d'un iota. Le studio canadien, qui semble se spécialiser dans les jeux pas sérieux mais à forte teneur en fun, récidive dans la parodie de hockey sur glace. Sur des patinoires minuscules, deux équipes de quatre brutes s'affrontent dans des matchs sans règle ou presque. Tout comme dans *Soccer Slam*, le spectaculaire prime sur les actions et les phases de jeu : les parties vont à cent à l'heure et les scores fleuves sont monnaie courante. La prise en main, très intuitive, permet de se plonger rapidement dans les matchs. Aux commandes de la franchise de votre choix, vous pouvez jouer une saison complète de Stanley Cup. Prenez en considération que vous pouvez désormais créer votre propre équipe ! Ce mode Carrière est plutôt bien pensé : en plus de gagner chaque rencontre, vous devrez accomplir un certain nombre d'objectifs secondaires : remporter cinq mises en jeu, mettre KO un adversaire, réaliser 25 passes... Remplissez votre contrat et vous obtiendrez des points d'expérience qui vous permettront de *booster* les caractéristiques de vos joueurs. Visuellement, c'est un chouia plus beau que précédemment, avec des animations de joueurs plus complexes et des petits détails en sus. Revers de la médaille : la vitesse du jeu a été revue à la baisse et quelques ralentissements, certes mineurs mais un peu agaçants, se font ressentir. *NHL Hitz 20-03* aurait pu connaître une belle carrière commerciale. Malheureusement le titre souffre de la concurrence de *Soccer Slam*. À avoir trop bien fait, Black Box se phagocyte et rend un peu moins attrayant ce titre somme toute sympa... Si vous êtes allergique au foot ou que vous aimez le hockey sur glace sauvage, jetez un œil dessus, on ne sait jamais...

TEAM MANAGEMENT

Plutôt qu'utiliser les équipes déjà présentes, amusez-vous à construire votre propre club ! Au départ, vous jouerez avec des tocards mais heureusement, les premiers matchs seront faciles. Une fois les points d'expérience engrangés, vous pourrez *booster* les caractéristiques des joueurs. Préparez-vous à ce que la suite se corse. Alors dépensez ces points de manière judicieuse.


Dans cet écran, on note un petit air de *Virtua Tennis 2*.



Ici, vous pouvez paramétrer et personnaliser l'intégralité de votre équipe et transformer vos tocards en véritables champions.



Utilisez vos supers pouvoirs pour écraser vos adversaires.

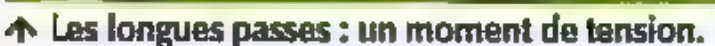


Quizz : entre chaque match, une question à choix multiple concernant le hockey vous sera posée. Répondez correctement pour grappiller des points supplémentaires. Connaissance encyclopédique de ce sport exigée.



Les courses le long de la ligne sont un excellent moyen pour percer la défense.





Les longues passes : un moment de tension.



L'ensemble graphique est magnifique.



Nouvelle tentative de Microsoft pour plaquer le géant *Madden*.

NFL FEVER 2003

LÂM HUA



INFOS
GENRE : SPORT
DÉVELOPPEUR : MICROSOFT
ÉDITEUR : MICROSOFT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
PRIX : ENVIRON 70 €
DISPONIBLE : OUI



A plus de 10 000 km de Paris se déroule une bataille féroce pour le leadership des simulations de football US. Et même si cela ne change pas grand-chose à notre marché national, sachez que de cette lutte joue en la faveur des gamers. Après *John Madden 2003*, voici venir son plus costaud challenger, *NFL Fever 2003* de Microsoft (2003 étant bien sûr pour faire comme le voisin). Ne tournez donc pas la page tout de suite pour lire le test de *Jedi Outcast*, restez un peu pour découvrir un hit en puissance. Sensiblement doté des mêmes modes que *Madden*, *NFL Fever* se démarque par sa réalisation hallucinante. Si les graphismes restent au top, l'animation flirte avec le jamais vu. Criant de vérité tant on pense à de la cinématique en temps réel, chaque mouvement est parfaitement lié au suivant et donne une impression rare : chaque choc, chaque esquive donnent l'impression d'être uniques. Le tout est par ailleurs épaulé par une jouabilité solide et très claire. La difficulté reste cependant élevée, notamment avec une défense de l'ordinateur vraiment coriace (dégagement de mêlée miracle, vos receveurs sont également plus que bien marqués). Il n'empêche, *Fever* donne une impression de puissance assez étonnante liée à la discipline très masculine. On en oublie les heures passées à jouer une fois lancé dans des matchs aux actions frénétiques ! Bref, ne boudez pas votre plaisir face à ce sport intense et complexe qu'est le football américain. Invitez des amis aussi néophytes que vous pour de longues soirées rythmées par les questions existentielles du genre : « *Bon, dernier essai, la ligne des 20 est à 9, on tente un* run *ou on fait un bon vieux* PRO WR *?* ».

MADDEN, LA CIBLE À ABATTRE

Face à face, les deux monstres semblent se valoir. *Madden* prend l'avantage avec des menus tactiques plus ergonomiques (une touche : une stratégie). Côté stats et modes de jeu, le patriarche conserve également une légère marge d'avance : les dix années d'expérience se font sentir. Quant à l'essentiel (réalisme, jouabilité, fun), il se montre bien présent et égal sur les deux titres ! Hormis sa plastique hallucinante, *Fever* se démarque par sa compatibilité Xbox live. Une qualité qui lui garantit une durée de vie et un fun incomparables. Le jeu ultime, c'est pour quand ? L'année prochaine ?

1 John Madden, le Guy Roux du football américain.





Ici, on peut tenter de marquer au pied mais c'est moins rentable.



VERDICT

TOUCHDOWN
- Très bon moteur 3D.
- La richesse de jeu.
- La compatibilité avec le Xbox Live.

FUMBLE
- Des menus perfectibles
- Certaines textures laissent à désirer.
- Pas de pom-pom girls

EN RÉSUMÉ
Beau, jouable, riche et résolument magnifique, *NFL Fever* s'affiche comme une référence pour les fans et une superbe découverte pour les néophytes. Alors foncez !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

16 / 20

Jerry McGuire : Il manque toujours le fabuleux mouvement de Cuba Gooding Jr lorsqu'il marque son *touchdown* dans *Jerry McGuire* !

↑ Tel Obélix devant des romains, Kyle se régale de ce festin de storm troopers.

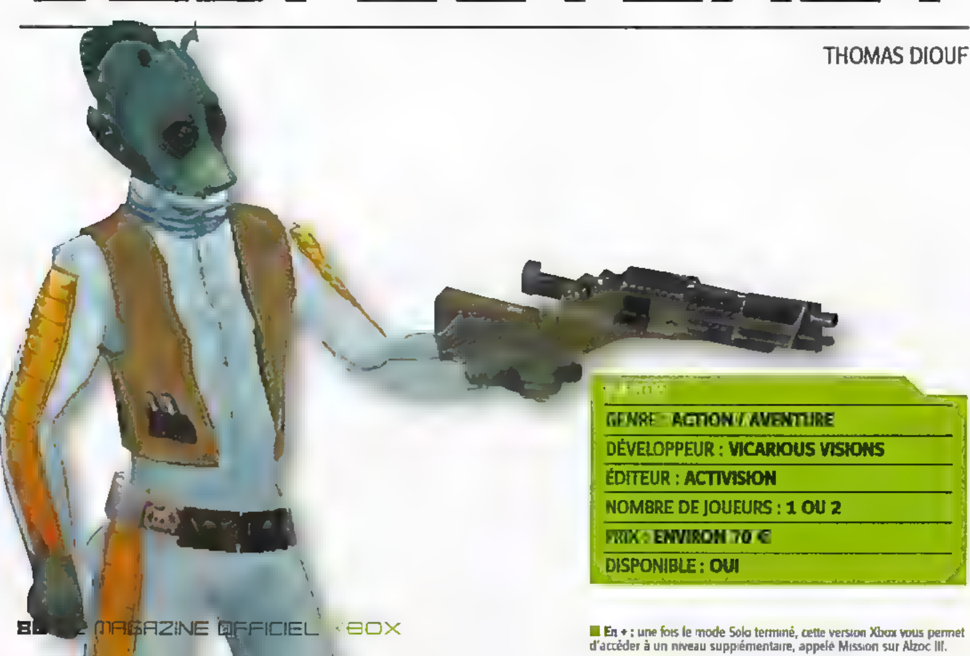


On ne compte plus les jeux médiocres inspirés de *Star Wars*. *Jedi Outcast* fait exception !

JEDI OUTCAST

THOMAS DIOUF

Kyle Katarn a tout du gars détestable. Imaginez que vous le rencontriez dans une soirée mondaine, un verre à la main. *« Oh, moi, vous savez, la Force, j'en suis revenu. En fait, je n'étais pas assez fort... Je me sentais trop tenté par le côté obscur. J'ai préféré raccrocher. Désormais, j'effectue des missions de reconnaissance. C'est beaucoup plus cool. On est moins stressé, on risque moins sa vie. Peinard. Beaucoup mieux que Jedi, en fait. »* À ce stade de la conversation, n'importe quel être humain normalement constitué se serait laissé déborder par ses pulsions meurtrières, déchaînées par une jalousie bien justifiée et une sérieuse envie de remettre de l'ordre dans l'équilibre intergalactique. Cependant, mieux vaut y réfléchir à deux fois quand on veut tâter du sabre laser. *Star Wars Jedi Knight II : Jedi Outcast* vous propose d'incarner l'imbécile lâcheur de Force, dans un jeu qui mélange vue à la 1re et à la 3e personne. Autant le dire tout de suite, les premières heures de jeu s'avèrent assez laborieuses. Le level design est particulièrement raté, obligeant le joueur à errer comme une âme en peine dans des couloirs et des halls qui se ressemblent tous. Son seul but : actionner des boutons et tuer des ennemis dotés d'une intelligence artificielle digne d'un lemming. Pour ne rien arranger, la maniabilité est assez moyenne. Bref, on condamnerait bien ce soft d'entrée, si le développeur original n'avait pas utilisé les moyens les plus bas, les plus vils, les plus racoleurs pour scotcher le joueur devant son écran. Comme s'il était conscient de ce mauvais départ, Raven



GENRE : ACTION / AVENTURE
DÉVELOPPEUR : VICARIOUS VISIONS
ÉDITEUR : ACTIVISION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
PRIX : ENVIRON 70 €
DISPONIBLE : OUI

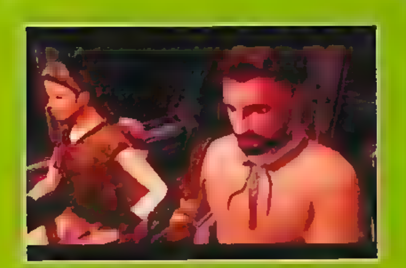
■ **En + :** une fois le mode Solo terminé, cette version Xbox vous permet d'accéder à un niveau supplémentaire, appelé Mission sur Alzoc III.



DU MULTI !

Jedi Outcast propose un mode Multijoueur relativement poussé pour un soft qui n'offre que du split-screen à deux. On peut ainsi garnir sa map de 14 bots (pas mal), et choisir parmi six modes de jeu. Deathmatch et Team Deathmatch, bien sûr, mais aussi Holocron, qui dissémine partout sur la carte des pouvoirs Jedi, Duel, qui vous propose d'affronter un à un des tas de bots, Maître Jedi, où seul le possesseur de l'unique sabre laser marque des points, et Capture de Drapeau. À vrai dire, tout cela est plutôt sympa, et on en attendait pas autant !







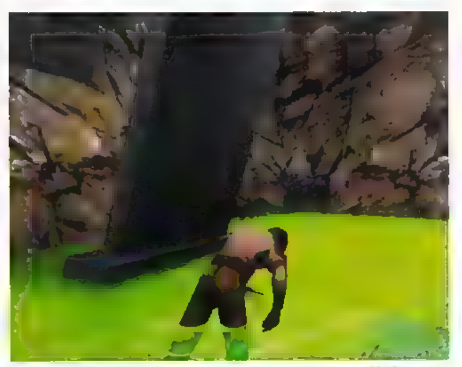
DRÔLES DE CINÉMATIQUES

VIDÉO GAG

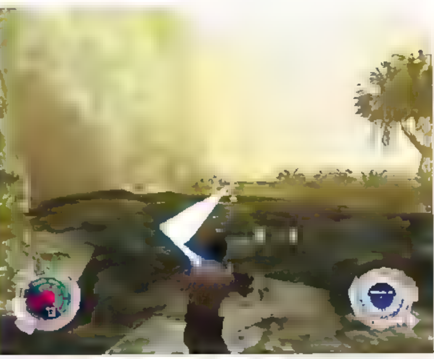
C'est à n'y rien comprendre. Les versions console de *Jedi Outcast* contiennent trois types de cinématiques : « in-game » qui utilisent le moteur du jeu, « vidéo », montrant le plus souvent des déplacements intergalactiques, et enfin « vidéo nulle », comme on est bien obligé de les appeler. Ces vidéos sont apparemment reprises des cinématiques in-game de la version PC, et encodées en très basse qualité. La raison ? Les personnages de la version Xbox ne bougent pas les lèvres quand ils parlent. Ceux de la version PC, si. Il semble que le développeur ait préféré mettre ces vidéos plutôt que de programmer la synchronisation des lèvres... Simple...



Le sabre laser, toujours aussi pratique pour renvoyer les tirs !



Un effet bullet time met en scène chaque décès.



Pour finir le jeu, il ne faudra pas avoir peur de se salir !

Software, le développeur de la version PC, se rattrape en faisant succéder aux plus mauvais niveaux du jeu une suite d'émerveillements. Tout d'abord avec l'arrivée dans l'académie Jedi. À ce moment précis du jeu, certaines personnes, qui souhaitent rester anonymes comme Jean-François Mariotti, ont même laissé couler une larme. D'autres sortiront leur mouchoir lors de l'entretien avec Luke Skywalker himself. À partir de là, la meilleure partie du jeu se dévoile enfin. Tout d'abord, il est possible d'effectuer 80 % des niveaux au sabre. Ce dernier, plus maniable que les armes à feu, est surtout beaucoup plus cool et beaucoup plus fun. De même, notre homme récupère au fur et à mesure des pouvoirs : pousser, tirer, convaincre, sauter, aller plus vite... Bref, une panoplie Jedi assez rigolote et très efficace en combat. Encerclé par des ennemis, on peut ainsi donner du sabre dans toutes les directions, soulever un storm trooper à distance, avant de le lâcher dans un précipice. Profitant de la musique de John Williams et faisant quelques références à la première trilogie, rarement un jeu *Star Wars* n'a proposé une telle immersion dans le monde de tonton Lucas. Reste que graphiquement, *Jedi Outcast* est assez poussif. Créé à partir d'un moteur PC assez ancien (celui de *Quake III*), il souffre d'un flagrant manque de détail et de finesse. De plus, quelques ralentissements gênants font régulièrement leur apparition, ainsi que des bugs graphiques. Cette version Xbox est donc avant tout réservée aux fous dingues de l'univers Star Wars. Eux seuls pourront endurer la maniabilité un peu juste, la faiblesse des premiers niveaux et les divers problèmes techniques. Reste une durée de vie plus que respectable (30 heures au bas mot) et la possibilité de manier un sabre laser. C'est déjà pas si mal !



VERDICT

GRAPHISME
C'est bien terne tout ça. Le moteur original ne tient plus la route, et les régulières pertes de synchro verticale sont assez gênantes.

SON
Du 5.1 bien utilisé, mais qui souffre de quelques problèmes de localisation. En revanche, les bruitages et la musique sont particulièrement réussis.

JOUABILITÉ
En mode FPS, la jouabilité est un peu juste. Le maniement du sabre est simple, mais le tout manque de dynamisme.

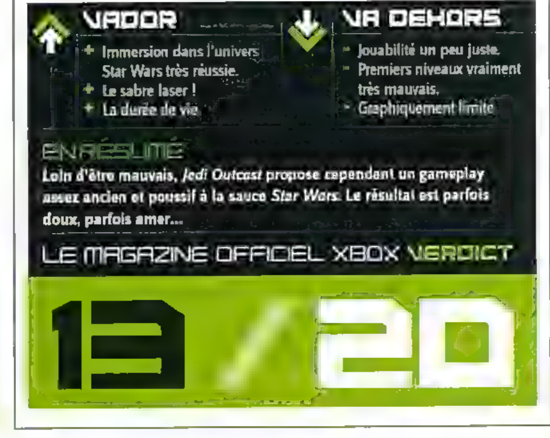
DURÉE DE VIE
Excellente ! Il faut pourtant se farcir les premiers niveaux mal pensés et ennuyeux. Courage, ça s'améliore par la suite !

VADOR
+ Immersion dans l'univers Star Wars très réussie.
+ Le sabre laser !
+ La durée de vie

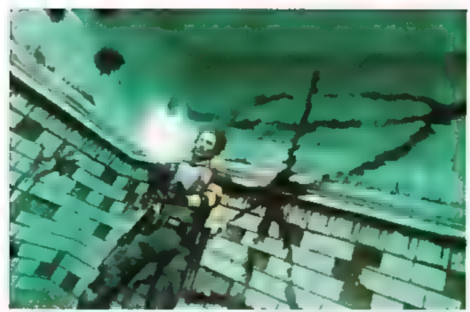
VA DEHORS
- Jouabilité un peu juste.
- Premiers niveaux vraiment très mauvais.
- Graphiquement limité

EN RÉSUMÉ
Loin d'être mauvais, *Jedi Outcast* propose cependant un gameplay assez ancien et poussif à la sauce *Star Wars*. Le résultat est parfois doux, parfois amer...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT



■ **Dommage...** ce n'est pas Mark Hamill qui fait la voix de Luke Skywalker, mais un acteur du nom de Bob Bergen, qui le remplace dans tous les jeux *Star Wars*.



Doucement sur la gâchette, les munitions sont rares !





Le corps à corps est souvent préférable...



Pendant les missions, vous pouvez ramasser des bonus sous forme de points de Technologie Skynet. Entre deux niveaux, ces points peuvent être dépensés pour acquérir des avantages : chargeurs plus grands, meilleures armures, meilleure utilisation des soins, etc.

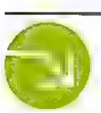


Vous restez en contact avec votre chef via cet écran de communication.



Quand un humain rencontre un T-800, que se racontent-ils ?

Quelques humains ont rallié les machines. Ah les traîtres !



En attendant les salles obscures, *Terminator* fait son retour sur Xbox !

TERMINATOR : THE DAWN OF FATE

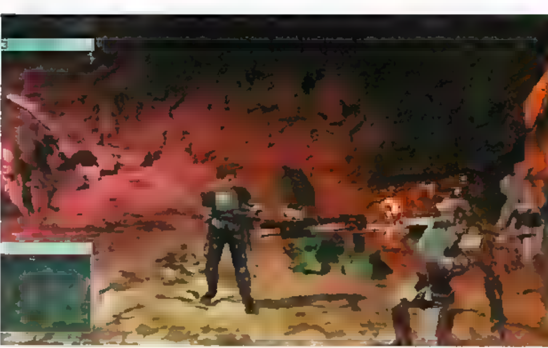
GHISLAIN MASSON

GENRE : **ACTION**
DÉVELOPPEUR : **PARADIGM**
ÉDITEUR : **INFOGRAMES**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
PRIX : **ENVIRON 70 €**
DISPONIBLE : **OUI**



Située chronologiquement avant les films, cette adaptation nous plonge en 2027 dans une terre dévastée par la guerre entre les hommes et les machines. Skynet, l'ordinateur central, commence à utiliser des robots dévastateurs à l'apparence humaine, les Terminators. Face à ce danger, les résistants menés par John Connor tentent de pénétrer au sein du quartier général des machines pour éliminer la menace à sa source. À vous d'agir pour qu'ils y parviennent ! Sur votre écran, cette aventure prend la forme d'un jeu d'action brutal en vue à la troisième personne. Tous les éléments semblaient réunis pour le parfait défouloir : de nombreuses pétoires allant du fusil laser au lance grenades, des adversaires coriaces depuis le simple guerrier cybernétique jusqu'au robot d'assaut de trente mètres de haut.

Mais on déchante très vite car le combat ne se déroule pas à armes égales. En effet, ce jeu souffre d'un gigantesque problème de caméra : lorsque l'angle de vue est modifié, les commandes du pad le sont aussi. Ainsi, vous progressez dans un couloir, au milieu de celui-ci, l'angle de caméra change. Vous voyez donc le couloir depuis son autre extrémité et vous retrouvez obligé d'inverser le curseur de la manette. Cette gymnastique reste acceptable dans un jeu d'aventure mais elle s'avère gênante lorsqu'une douzaine de robots sont en train de vous tirer dessus. Il existe bien un système qui vous permet de tirer avec une vue à la première personne mais il ne vous permet pas de vous déplacer en même temps. Dans ces conditions, l'utilisation des armes à feu devient tellement hasardeuse qu'il est souvent préférable de se battre au corps à corps. À cela ajoutons des points de sauvegardes aussi fréquents qu'une blague chez un T-800 et dix missions linéaires et répétitives pour finir de décourager ceux qui surmonteraient la pénible jouabilité. Il se dégage de ce *Terminator* une impression de ratage d'autant plus frustrante qu'on y trouve quelques bonnes idées et un grand respect des films. Hélas, tout est gâché par une mauvaise maniabilité. On lui préféra donc *Hunter* au principe très proche mais largement plus jouable.



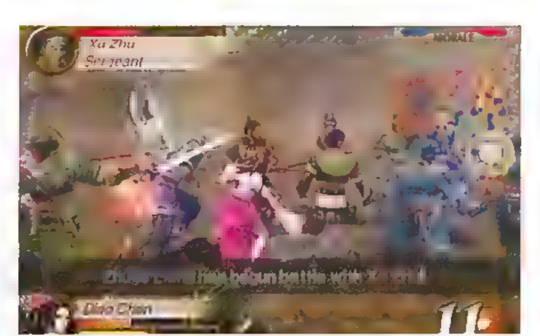
Heureusement, le robot de base de Skynet est un piètre soldat.



Teaser : une adaptation en jeu vidéo est déjà en route pour le troisième volet cinématographique du plus célèbre des cyborgs. Rappelons que *T3* est prévu pour une sortie l'été prochain aux États-Unis.



Attention, le coup spécial va partir !



Certaines scènes de combat sont très chargées.



Les combinaisons permettent de placer des coups dévastateurs.



Les archers sont terriblement précis.

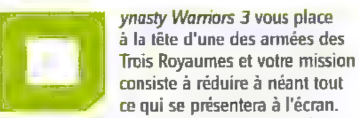


La caméra n'est pas toujours bien placée.

De la brutalité dans ce monde de finesse. Voilà ce que nous propose KOEI.

DYNASTY WARRIORS 3

THOMAS DIOUF



GENRE : ACTION
DÉVELOPPEUR : OMEGA FORCE
ÉDITEUR : KOEI
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
PRIX : ENVIRON 70 €
DISPONIBLE : FIN NOVEMBRE



Dynasty Warriors 3 vous place à la tête d'une des armées des Trois Royaumes et votre mission consiste à réduire à néant tout ce qui se présentera à l'écran. Enfin presque, puisque vous rencontrerez d'autres armées alliées sur votre chemin. Après avoir choisi son héros, et analysé le terrain, on se lance dans l'action. Rapidement, on se rend compte que la tactique n'est pas le fort de *DW3* : il suffit, la plupart du temps, de détruire tout ce qui bouge et de battre en retraite quand le niveau d'énergie devient critique. Les touches du pad servent à asséner différents types de coups, plus ou moins spectaculaires. Ainsi, après plusieurs dizaines de victimes, une jauge atteint son niveau maximal, permettant de déclencher un coup spécial. Et attention : ça déménage ! Le héros (ou l'héroïne, selon votre choix) se lance alors dans une folie meurtrière, le tout dans un tonnerre d'effets visuels. *Dynasty Warriors 3* repose en fait sur un concept simple : le défoulement à tout prix. Autant dire que le soft y arrive, avec plusieurs centaines de victimes par combat. Mais ne vous y trompez pas, ce n'est pas la myriade d'options qui donnera un aspect plus intellectuel à la chose. Soit vous accrochez à la destruction massive, soit l'ennui vous gagne et ne vous lâchera pas. Le mode Coopératif s'avère très sympathique : il est toujours agréable d'avoir un compagnon dans les jeux les plus bourrins. Graphiquement, le soft souffre de son héritage de la PS2. Tout y est bien plat, et quelques ralentissements font même leur apparition. Bref, *Dynasty Warriors 3* n'est certainement pas un chef-d'œuvre, mais il en défoulera plus d'un.

Infos : un tableau vous permet d'afficher toutes les caractéristiques des armes et des chefs ennemis.

LES DIFFÉRENTS MODES DE JEUX »

On ne pourra pas reprocher à *Dynasty Warriors 3* sa courte durée de vie. Différents modes de jeu sont disponibles, comme le Versus, qui permet à deux joueurs de s'affronter, le mode Free, qui permet de dévaster des armées entières pour le plaisir, et le mode Challenge, qui vous propose de tuer le maximum d'ennemis en un minimum de temps ou vous propose de résister le plus longtemps possible aux assauts ennemis.



» Dommage, il s'agit là d'un écran partagé...



» En temps limité, ça devient vraiment frénétique !





My Ford Focus is fantastic ! Faites péter le rupteur et affrontez le chrono !

COLIN MCRAE RALLY 3

THOMAS DIOUF

GENRE : **COURSE**
DÉVELOPPEUR : **CODEMASTERS**
ÉDITEUR : **CODEMASTERS**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 À 4**
PRIX : **ENVIRON 70 €**
DISPONIBLE : **OUI**



Les fans de cyclisme sont infiniment plus chanceux que les amateurs de rallye. Certes, les deux ont en commun cette capacité étourdissante à attendre leurs idoles des heures durant, que ce soit sous la pluie, sous la neige ou sous le soleil. Mais celles-ci fileront droit devant sans même leur jeter un regard. Le fan de cyclisme, à l'opposé du fan de rallye peut, grâce à ses mains aux doigts préhenseurs, pousser le coureur en difficulté, lui tenir sa selle, l'encourager, et peut-être même entrevoir l'espoir de croiser son regard. Inutile d'espérer cela quand on est un *aficionado* de rallye, même pur et dur. Alors Codemasters a pensé à ces fans, dotés également de doigts préhenseurs mais à qui la société (ainsi que quelques règles élémentaires de sécurité), interdit le moindre contact physique avec les rois du volant. L'éditeur leur a donc livré deux excellents jeux de rallye, les bien nommés *Colin McRae* 1 et 2. Aujourd'hui débarque donc le troisième opus du titre sur notre chère console noire. Contrairement aux précédents volets, le mode Championnat n'offre qu'une seule option : incarner The Man *himself*, le bien aimé Colin. Dans ce cas, une unique voiture est disponible :

5.1 : difficile d'entendre le moindre effet surround sortir des voies arrière… Pour autant, notre système était parfaitement bien réglé.



Notez les effets de particule très réussis.



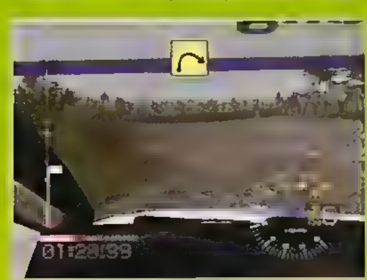
Les parcours sont généralement variés.



Il est parfois plus rapide de se remettre automatiquement sur la piste.



La visibilité n'est pas toujours optimale.



Bien utile cette indication contradictoire...

L'INDICATEUR EN RETARD_

Quand l'aide devient handicap

Petit détail fort agaçant : les indications du copilote, qui apparaissent en haut de l'écran, s'affichent généralement beaucoup trop tôt. À l'approche de la difficulté, la mémoire peut faire défaut. Comme les tracés n'offrent pas beaucoup de profondeur de champ, on se retrouve régulièrement devant une courbe sans savoir où aller. De plus, les indications (trop ?) techniques de votre copilote ne vous serviront pas à grand-chose...



Intempéries : pluie et neige viennent gêner la vision.



Un seul arbre modélisé reproduit à l'identique.

« Les moteurs physique et graphique de la voiture auraient-ils englouti 95 % des ressources de la boîte noire et verte ? »

la fameuse Ford Focus. Dès la première étape, on comprend rapidement que le moteur physique de *Colin McRae* tient le haut du pavé. Le comportement de la Ford en question diffère selon la route, les dérapages qui opérés avec ou sans frein ne provoquent pas les mêmes effets. Mais le plaisir de la conduite est bel et bien là. Une fois la première saison achevée, la difficulté s'accentue : le bolide glisse un peu plus, devient plus difficile à maîtriser... Mais l'enfer est en Suède. La conduite sur la neige est dangereuse et les dérapages sur le verglas suicidaires ! À chaque manœuvre pointue, on ne peut que s'extasier devant le comportement de la voiture et la manière dont les avaries sont gérées. Chaque élément du véhicule semble indépendant et les dégâts occasionnés par les accidents relèvent du réalisme. Bref, le moteur graphique de la voiture laisse pantois d'admiration. Ainsi, après plus de 20 heures passées sur le jeu, on s'étonne de découvrir de nouveaux détails : une portière qui ne ferme plus et qui se balance au gré des chocs subis par la voiture, des pneus qui se détériorent sur une surface trop abrasive, etc. Mais revenons à nos fans de rallye aux doigts préhenseurs, adorateurs des deux premiers *Colin McRae*. À l'époque, ces fanatiques absolus passaient des heures à peaufiner les réglages de leur voiture : ajuster les suspensions, tester plusieurs types de pneus, affiner la direction. Bref, définir la configuration qui leur permettait de piloter dans des conditions optimales. Ceux-là resteront sur *Colin McRae 2*. Car le but de Codemasters est bel et bien de faire de ce n° 3 un jeu grand public, voire très grand public. La liste des dissemblances entre le deuxième et le troisième opus est impressionnante, et selon nous, à la défaveur du produit Xbox. Pour commencer, les réglages ont disparu ! Certes, il reste quelques miettes çà et là, mais il est devenu impossible de

Excellente idée : à chaque changement de pays, une piste d'essais est mise à votre disposition. Bien utile cette piste...

EN PIÈCES !

Avouons-le, l'un des plus grands plaisirs du jeu est bel et bien de casser sa voiture. Les dégâts sont toujours spectaculaires, la conduite s'en ressent (cassez la boîte de vitesse pour voir !), et surtout c'est assez fun. Pour des raisons qui nous échappent encore, il est plus difficile d'exploser sa voiture en le faisant exprès qu'en essayant de bien conduire. Un dangereux maniaque du nom de Cyrille Tessier aurait même fini sur trois essieux...









Des réglages réduits au strict minimum.



Les prévisions météo sont minimalistes.



Eh ! Rendez-moi cette roue !



Pas de choix de caméra pour les replays.



Les secousses de la voiture ont un réel impact sur le conducteur et son copilote.

« Dès la première étape, on comprend rapidement que le moteur physique de *Colin McRae* tient le haut du pavé. »

personnaliser votre bolide avec autant de précision qu'auparavant. Quelques éléments se débloquent tout au long de votre progression, mais tout cela reste bien en deçà du deuxième opus qui réussissait à intéresser les conducteurs les plus profanes aux différents mécanismes de conduite. Exit également les rapports météo précis ! Au revoir les vidéos qui présentaient les nations, voix off à l'appui qui expliquait les dangers du relief. Celles-ci ont été abandonnées au profit d'un petit film mal monté et mal compressé se contentant de montrer des bouts de piste. Adieu également les conseils d'avant étape. Non, ce n'est pas avec *Colin McRae 3* que vous apprendrez à piloter ! Par ailleurs, si vous vouliez vous essayer à l'entraînement avant la course, ne comptez même pas passer par le mode Étapes. En effet, si celui-ci vous permet d'accéder aux courses du mode Championnat, les réglages brillent par leur absence : ni niveau de difficulté, ni de choix des conditions météorologiques. Une petite envie de se défouler entre potes ? La maison *Colin McRae* vous propose un piètre mode Multijoueur, en écran splitté : le moteur peine à afficher les textures du fond, les arbres se dessinent au fur et à mesure, et vous ne doublerez jamais votre camarade de jeu ! Vous êtes bien sur la même piste, vous partez bien au même moment, mais les voitures ne roulent pas ensemble ! Agacé ? Ne comptez même pas vous passer les nerfs sur le mode Arcade. Ne cherchez pas, il n'y en a pas. Allez hop ! Disparu ! Aux oubliettes... Mais que reste-t-il donc au joueur ? Le mode Championnat au volant d'une Ford Focus... et Katarina Witt. L'esprit de la patineuse sur glace semble hanter la Ford de ce cher Colin :

3 au lieu de 4 : une vue a sauté au passage, la plus large, qui permettait de voir au loin, et de préparer les virages...



Les pistes japonaises font partie des plus difficiles...

ET À PART LA FORD FOCUS ?

En mode Championnat, vous n'aurez pas d'autre choix que de conduire la voiture de monsieur McRae. En mode Étape, en revanche, vous pourrez piloter des bolides d'autres marques, et débloquer encore d'autres en progressant dans le mode Carrière. Le pilotage est très différent selon les modèles, et souvent plus facile que celui de la Ford...

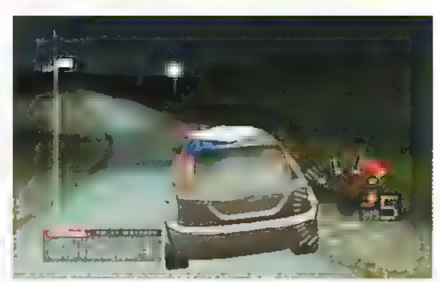
Le design des autres voitures est aussi fidèle que celui de la Ford Focus.

Une seule mission : rester sur la route.





Les spectateurs ne sont que de vulgaires bitmaps !



Les sauts sont des plus réalistes possibles.



Seuls les chocs provoquent des vibrations

ET LES VIBRATIONS ?

Aux abonnés absents...

On ne s'en aperçoit pas au début, mais *CMR 3* est quasiment dénué de vibration ! En effet la manette ne réagit que lorsque la voiture rencontre un obstacle. Ainsi, à l'opposé d'un *Rallisport Challenge*, la manette reste inerte, que vous rouliez sur le sable, la glace ou le goudron. On connaît le goût du minimalisme de Codemasters, mais là, ça semble un peu exagéré...

» dérapages par-ci, acrobaties par-là sur fond de patinage, artistique ? Pas vraiment ! D'ailleurs, ne comptez pas sur les indications à l'écran pour trouver votre chemin. Celles-ci arrivent beaucoup trop tôt de manière générale, compliquant rapidement la situation... Reste enfin le dernier point négatif de *CMR 3* : les décors. Abominablement plats, sans aucun effet graphique à se mettre sous la dent, seules des textures d'eau à peu près réussies se détachent de l'ensemble. Les moteurs physique et graphique de la voiture auraient-ils englouti 95 % des ressources de la boîte noire et verte ? Les conclusions s'avèrent bien sombres : un ensemble bien pauvre et bien moins beau qu'un *Rallisport*, la modélisation des voitures en moins. De la tristesse, voilà ce que doivent ressentir les fans de rallye. Vous savez, ceux qui attendent sur le bord des routes et qui se voient modélisés sous la forme de vulgaires bitmaps. Sinon, quid du choix de Codemasters de faire de *Colin McRae 3* un jeu grand public ? Un constat qui nous pousse à nous poser des questions quant à la conservation de son public, assidu aux précédents opus. Espérons que les nouveaux fidèles du titre ne chercheront dans *CMR 3* qu'un jeu de rallye simpliste, offrant un moteur physique étonnant et une modélisation époustouflante de la voiture principale. Les autres, la mine triste, le cœur lourd, rangeront la Xbox, allumeront leur PC, et double-cliqueront une fois de plus sur l'icône CMR2.exe...



VERDICT

GRAPHISME
Modélisation exceptionnelle de la voiture principale, mais les décors relèvent de l'incroyablement plat...

SON
Une bande son 5.1 complètement sous exploitée, les voies arrières surround sont presque muettes. Quel dommage !

JOUABILITÉ
Excellente durant les premières heures de jeu. Celle-ci diminue par la suite à mesure de la progression.

DURÉE DE VIE
Un mode Championnat difficile, le mode Arcade brille par son absence. Un peu juste pour un *Colin McRae* !

FORD FOCUS
+ Moteur physique étonnant.
+ Dégâts incroyablement bien gérés.
+ Enfin, on peut jouer Colin

TRABANT
- Décors assez moches.
- Plus d'options avancées.
- Indications de conduite placées trop en amont.

EN RÉSUMÉ
Avec sa conduite excellente et l'impressionnant soin apporté aux graphismes de la Ford Focus, *Colin McRae Rally 3* aurait pu être un hit. Malheureusement, la suppression des options avancées risque d'en refroidir plus d'un.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

14 / 20

Do you speak English ? Pensez bien à configurer le copilote afin qu'il parle français, en passant par le menu d'options.

↑ Ryan Giggs, Roberto Carlos et Edgar Davids parrainent l'édition 2003 de *FIFA*.



Electronic Arts rechausse les crampons face à la concurrence farouche du *PES* de Konami.

FIFA 2003

CYRIL BERREBI



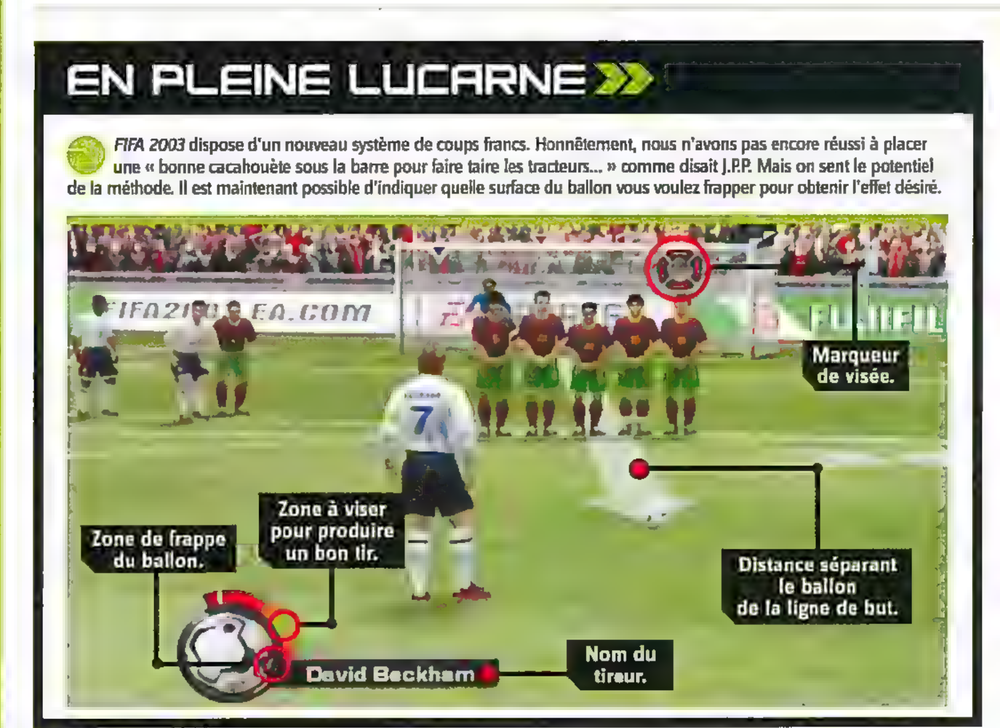
GENRE : **SPORT**
DÉVELOPPEUR : **ELECTRONIC ARTS**
ÉDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 À 4**
PRIX : **ENVIRON 70 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Vous êtes nombreux à réclamer haut et fort à Konami un *Pro Evolution Soccer* sur Xbox. Mais pour le moment l'éditeur japonais n'a répondu à vos attentes que par un *ISS 2* que l'on préfère oublier. Pas de *PES* Xbox à l'horizon, mais la popularité de ce titre sur PS2 a obligé Electronic Arts à se donner encore plus à fond sur le terrain du jeu de foot.
La concurrence, ça a du bon et les joueurs ne peuvent qu'y gagner. On sent depuis l'édition 2002 une réelle volonté de faire évoluer le titre. Ce qui jusqu'alors, il faut l'avouer, paraissait moins évident. Avec *Coupe du Monde*, *FIFA* avait fait une entrée tout à fait honorable sur la console noire et verte. Cette édition 2003 possède tous les atouts pour confirmer et aussi répondre aux attentes des joueurs les plus exigeants. Évidemment, le clan anti-*FIFA* ne prendra même pas la peine de se pencher sur son cas, échaudé par des années de déception sur ce titre. Mais tous ceux qui feront l'effort de s'y plonger auront la surprise de découvrir un jeu repensé avec un soin certain.
Le ballon est maintenant indépendant du joueur qui le dirige. L'impression d'avoir en main une simulation de hockey plutôt que de football a pratiquement disparu. Une lacune de moins que *FIFA* traînait depuis trop longtemps. De la même manière, les temps de latence particulièrement énervants entre la pression d'un bouton et l'action concrète à l'écran ont été complètement gommés. »

MS passe au ballon Rond : notre petit doigt nous a dit que Microsoft recrutait activement pour le développement d'un jeu de foot dédié à la Xbox. Un nouveau challenger dans la place ?

EN PLEINE LUCARNE

FIFA 2003 dispose d'un nouveau système de coups francs. Honnêtement, nous n'avons pas encore réussi à placer une « bonne cacahouète sous la barre pour faire taire les tracteurs... » comme disait J.P.P. Mais on sent le potentiel de la méthode. Il est maintenant possible d'indiquer quelle surface du ballon vous voulez frapper pour obtenir l'effet désiré.




↑ Ça chauffe dans la défense...


↑ Au rugby, il aurait marqué 3 points...


↑ Un petit passement de jambe histoire de déstabiliser l'adversaire.


↑ Crochet extérieur sur la gauche : le défenseur a intérêt à être attentif.

FREESTYLE

La feinte qui tue !

Dans *Coupe du Monde*, le bouton blanc, pas toujours facile à atteindre dans le feu de l'action, permettait d'effectuer toutes sortes de feintes de corps. Ce bouton est ici remplacé par le stick analogique droit. Désormais, lorsque vous l'utilisez dans la direction de votre action, votre joueur effectuera une accélération ou un passement de jambe quelconque. Chaque joueur possède sa spécialité et on ne sait jamais vraiment à quoi s'attendre. Ce système baptisé Freestyle montre assez vite ses limites pendant le match par son côté aléatoire. On en vient assez vite à ne pas l'utiliser, si ce n'est pour se faire plaisir et humilier une équipe beaucoup plus faible.



« Ne manque plus qu'à se mettre au centre d'un bon système audio 5.1 pour se croire complètement dans le stade. »

Les joueurs réagissent au millième de seconde près, ce qui permet de construire des actions même dans un mouchoir de poche. Les footballeurs glissent moins, effectuent des gestes précis et toujours réalistes. Dès les premières secondes, on sent que quelque chose a changé. Autre point positif, l'ordinateur enregistre beaucoup moins vos commandes avant que vous ayez le ballon. Il sera plus rare de voir un de vos joueurs dégager la balle n'importe où juste après l'avoir reçue et ce, parce que vous aviez appuyé sur le bouton trois secondes avant. Ça n'a l'air de rien mais c'est vraiment appréciable. Ceux qui ont déjà joué à un épisode de la série comprendront. Ce petit souci resurgit hélas beaucoup plus lorsque deux ou plusieurs joueurs se retrouvent dans la même équipe. Exit donc les séances de jongles super marrantes pour épater la galerie mais complètement inutiles pendant le jeu. *FIFA 2003* se recentre plus sur le fond de jeu. Un peu moins de spectacle, un peu moins de mise en scène mais la construction des actions a fortement gagné en intérêt. Le jeu use et abuse des contrôles orientés. De la poitrine, du genou, de l'intérieur ou de l'extérieur du pied, à peine avez-vous touché le ballon que vous vous êtes déjà mis dans la position de course ou de tir idéale. Et c'est tant mieux car l'action va vite, très vite. Les occasions fusent d'une extrémité d'un camp à l'autre sans réel temps mort. Même à la vitesse de jeu la plus réduite, il n'y a pas moyen de souffler. À noter qu'à la vitesse maximum, on a l'impression de se retrouver dans une séquence du *Benny Hill Show*. D'après nous, une option un peu moins véloce aurait été la bienvenue mais une fois le système de contrôle bien maîtrisé, il n'est pas trop difficile de suivre. À partir d'un certain niveau de compétences, vous commencerez même à demander à vos partenaires des appels de balle pour leur glisser le ballon en profondeur dans le dos de la défense. Autant vous dire qu'il faudra soigner vos passes « libres » (bouton Y) en puissance et direction, pour qu'elles arrivent bien dans la course de votre coéquipier. Car la défense veille et il est aujourd'hui beaucoup moins facile de marquer. Fini les scores fleuves pour peu que vous ayez réglé la difficulté de façon judicieuse. La réalisation, même s'il est vrai que la Xbox est capable de faire encore bien mieux, ravira les fans du ballon rond. La modélisation des joueurs (et il y en a un paquet) est fignolée et il n'est pas difficile de reconnaître ses stars favorites. Les animations ne sont pas en reste. Lors des ralentis, il n'est pas rare d'être bluffé par

■ **Bug de la version test ?** Il nous est arrivé par deux fois de voir un ballon frappé de la tête, traverser la moitié du terrain en une fraction de seconde. Surréaliste !

AU MICRO

S'il y a un point où *FIFA 2003* enterre ses concurrents, c'est bien sur les commentaires qui accompagnent le match. Contrairement à *ISS* ou même *PES*, on n'a pas vraiment envie de couper cette option au bout de trois minutes. Dans *Coupe du Monde*, Thierry Gilardi et Olivier Rouyer s'étaient donnés la réplique de manière fort crédible. Ce coup-ci, c'est à croire qu'Olivier Rouyer et Grégoire Margotton, deux commentateurs vedette de Canal +, sont vraiment dans la console. Non seulement les remarques collent complètement à l'action, mais en plus, on assiste à de véritables échanges avec deux ou trois tirades enchaînées. Et cerise sur le gâteau, les animateurs semblent posséder une mémoire qui leur permet de faire référence à un fait passé dans le match plusieurs minutes auparavant ou même de parler de l'invincibilité du goal depuis plusieurs matchs antérieurs. Lorsque vous vous arrêtez ou que vous essayez de jouer la montre, ils s'emportent. Lorsque le goal part seul balle au pied, ils y vont de leurs commentaires... La base de donnée relative à ces derniers doit être tout simplement considérable.



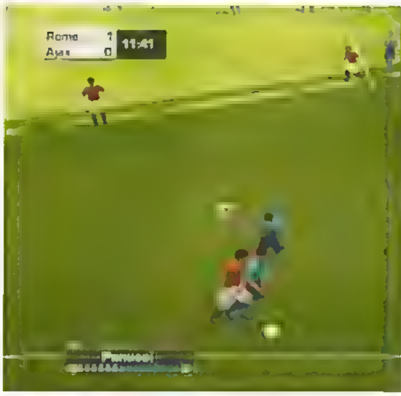
>> Pas moyen de mettre la main sur une photo plus récente d'Olivier Rouyer (à droite). Ce dernier est en compagnie de Michel Platini. La photo date de 1971.



>> « Ah là là ! En voilà deux qui ne passeront pas leurs vacances ensemble ! »



>> «Pochettino n'avait pas l'intention de faire le voyage pour rien ! C'est Scholes qui en fait les frais ! »



↑ Une longue chevauchée le long de la touche.



↑ Un large panel de caméras est proposé.



↑ Cette superbe volée finira-t-elle dans la lucarne ?



↑ La ligne de course des coéquipiers.



↑ Toujours pas de but à se mettre sous la dent.

« Cette édition 2003 possède tous les atouts pour confirmer et répondre aux attentes des joueurs les plus exigeants. »

le réalisme des actions effectuées par ces footballeurs virtuels. Et là, pas de trace du moindre ralentissement. Il est loin le temps où on nous mettait à l'écran deux rectangles en guise de joueurs et un carré pour le ballon et que l'on nous faisait croire que c'était un jeu de foot. Dans *FIFA 2003*, les joueurs prennent presque vie. Ils courent, dribblent, tombent, essayent de se rattraper désespérément dans le vide, s'énervent contre les décisions prises par l'arbitre et célèbrent la victoire comme il se doit. Un nombre incroyable d'animations différentes est proposé, que ce soit pendant l'action ou en dehors. En fonction de la hauteur de la balle, le joueur va effectuer des gestes vraiment différents. Le rendu à l'écran est irréprochable. Il ne manque plus qu'à se mettre au centre d'un bon système audio 5.1 pour se croire complètement dans le stade. Derrière soi, on entend les entraîneurs prodiguer des conseils du banc de touche et la foule frémir tout autour à la moindre occasion. À noter que le public réagit différemment si vous jouez à l'extérieur ou à domicile. Les banderoles et fumigènes apportent, si besoin est, encore un peu de réalisme supplémentaire à cette foule en délire. Il fallait au moins tout cela pour rendre hommage à tous les clubs >>

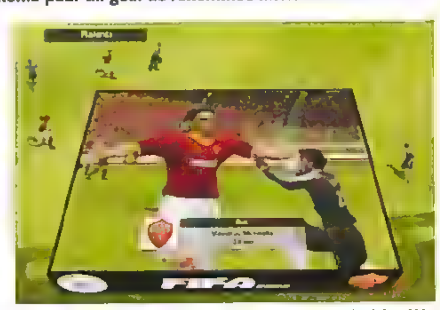
Pas de risque : lorsqu'ils sentent le danger arriver près de leur surface de réparation, vos adversaires n'hésitent pas une seconde à dégager en touche.

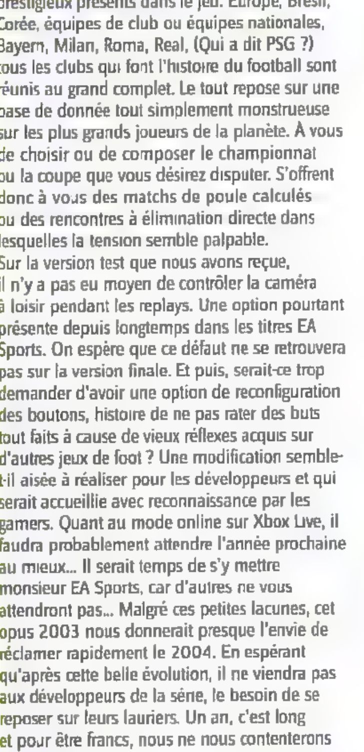

Certains arbitres ne vous laisseront absolument rien passer.

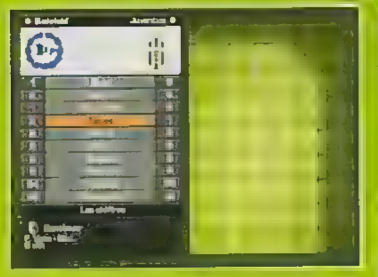

Imparable même pour un goal de renommée internationale !


Une petite tape sur la tête pour avoir marqué.


Le gardien ne peut que constater les dégâts.


Quelques effets de mise en scène empruntés à la télé.


prestigieux présents dans le jeu. Europe, Brésil, Corée, équipes de club ou équipes nationales, Bayern, Milan, Roma, Real, (Qui a dit PSG ?) tous les clubs qui font l'histoire du football sont réunis au grand complet. Le tout repose sur une base de donnée tout simplement monstrueuse sur les plus grands joueurs de la planète. À vous de choisir ou de composer le championnat ou la coupe que vous désirez disputer. S'offrent donc à vous des matchs de poule calculés ou des rencontres à élimination directe dans lesquelles la tension semble palpable.
Sur la version test que nous avons reçue, il n'y a pas eu moyen de contrôler la caméra à loisir pendant les replays. Une option pourtant présente depuis longtemps dans les titres EA Sports. On espère que ce défaut ne se retrouvera pas sur la version finale. Et puis, serait-ce trop demander d'avoir une option de reconfiguration des boutons, histoire de ne pas rater des buts tout faits à cause de vieux réflexes acquis sur d'autres jeux de foot ? Une modification semble-t-il aisée à réaliser pour les développeurs et qui serait accueillie avec reconnaissance par les gamers. Quant au mode online sur Xbox Live, il faudra probablement attendre l'année prochaine au mieux... Il serait temps de s'y mettre monsieur EA Sports, car d'autres ne vous attendront pas... Malgré ces petites lacunes, cet opus 2003 nous donnerait presque l'envie de réclamer rapidement le 2004. En espérant qu'après cette belle évolution, il ne viendra pas aux développeurs de la série, le besoin de se reposer sur leurs lauriers. Un an, c'est long et pour être francs, nous ne nous contenterons pas d'une réactualisation des effectifs sans véritables innovations comme cela a pu être le cas dans d'anciens épisodes de la série.


C'est Charles Biétri, le roi de la stat qui va être content !

CALCULS SAVANTS

Des statistiques pour mieux comprendre les matchs

Les adeptes de statistiques vont être aux anges. Possessions du ballon, buts, corners... En fin de match, tous les faits marquant de la rencontre sont détaillés dans un tableau très complet. Il est même possible de savoir qui a commis une faute, à quel instant, sur quel adversaire et à quel endroit précis du terrain. C'est vrai, ça ne sert pas à grand-chose mais ça en dit long sur le soin apporté par les équipes d'EA Sports sur l'édition 2003 de *FIFA*. Reste à espérer que la série continuera sur cette lancée. Imaginez ce que nous réserve *FIFA 2027*...



GRAPHISME
Modelisation impeccable, animations ultra réalistes, public bien rendu Bref, pas grand-chose à redire sur la performance visuelle

SON
Bonne ambiance générale en 5.1. Pas mal de tubes récents pendant les menus et surtout des commentaires criants de vérité.

JOUABILITÉ
Une bonne évolution dans la lignée de la voie entamée avec *Coupe du Monde*. Même les détracteurs de *FIFA* devraient y jeter un œil.

DURÉE DE VIE
Comme dans tous les jeux de sport, pour peu que vous trouviez quelques amis accros, *FIFA 2003* devrait vous combler largement.



Une licence exhaustive : même les arbitres présents dans *FIFA 2003* sont modelisés à partir du gratin de l'arbitrage mondial.



Les dragons sont vraiment plus gros que vous !



Le ciel est obscurci par les cendres...



Ce dragon a de faux airs de B52.



Des ombres dans le ciel, des cendres sur la terre : les dragons sont de retour !

REIGN OF FIRE

GHISLAIN MASSON



GENRE :	ACTION
DÉVELOPPEUR :	KUJU ENTERTAINMENT
ÉDITEUR :	BAM ! ENTERTAINMENT
NOMBRE DE JOUEUR :	1
PRIX :	ENVIRON 60 €
DISPONIBLE :	MI-NOVEMBRE 2002

Sorti l'été dernier dans les salles obscures, *Reign of Fire* nous contait l'histoire d'un petit groupe de soldats luttant contre l'invasion des dragons. Malgré un concept de départ assez réjouissant, le film ne tenait pas ses promesses notamment par la quasi-absence de ces charmants cracheurs de feu à l'écran. Heureusement, l'adaptation en jeu vidéo rattrape le coup en nous mettant directement aux prises avec ces monstres légendaires. Reprenant la trame du film, cette version Xbox consiste en un shoot à la troisième personne. Vous y jouez le rôle d'un militaire juché sur un véhicule blindé dont vous dirigez à la fois le mouvement et la tourelle arrière. Selon les missions, vous devrez alternativement tirer sur tout ce qui a des écailles, protéger des civils, escorter des convois ou encore éteindre des incendies. Curieusement, le véhicule va dans la direction vers laquelle vous visez avec votre arme. Or, les dragons étant des créatures plutôt aériennes, vous avez souvent la tête en l'air. Aussi vous devez faire le choix entre avancer au hasard avec le risque d'un obstacle ou bien rester immobile et vous prendre quelques souffles enflammés. Ajoutons à cela une douzaine de monstres et autant de soldats pour que cela soit vite le chaos le plus total sur le champ de bataille. Certes, c'est intéressant du point de vue de l'adrénaline mais le jeu en devient presque injouable dans certaines séquences. D'un point de vue technique, ce n'est guère plus emballant. Les graphismes sont corrects mais n'utilisent qu'une seule gamme de couleur. Du coup, les décors sont ternes et ne fournissent qu'une unique ambiance. En revanche, l'animation est assez réussie notamment pour le vol des dragons à la fois majestueux et effrayant. Concernant la bande-son, elle est assez bien conçue malgré la présence d'une seule et même musique tournant en boucle. Au final, on peut dire que ce *Reign of Fire* est vraiment fidèle à son homologue cinématographique : beaucoup de promesses pour un résultat médiocre.



AU FEU !

Les flammes sont le principal danger du jeu. Si vos véhicules n'ont pas grand-chose à craindre des chocs et autres balles perdues, c'est une tout autre histoire avec le feu. Bien sûr les dragons se feront un plaisir de vous cracher dessus, à moins que vous ne soyez obligé de traverser un incendie. Une fois votre véhicule transformé en torche, une seule solution : trouver de l'eau. Mais attention ! Un plan d'eau est très efficace pour éteindre les flammèches mais peut aussi noyer votre jolie jeep.



Le feu, votre principal adversaire.







Vous pouvez ramasser des armes bonus sur le sol.



VERDICT

ENFLAMMÉ
- \+ Plus nerveux que le film.
- \+ Les dragons.
- \+ Les flammes bien faites.

AU FEU !
- \- Répétitif.
- \- Confus.
- \- Ergonomie limite.

EN RÉSUMÉ
Meilleur que le film mais un peu trop fouillis pour être un bon jeu. Les dragons auraient sans doute mieux fait de rester dormir. C'est ce qui risque de vous arriver avec ce jeu...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

7 / 20

Sélection naturelle : dans *Reign of Fire*, les dragons sont les responsables de l'extinction des dinosaures. Ce n'était donc pas Turok le coupable.







LE RETOUR À LA RÉALITÉ RISQUE D'ÊTRE BRUTAL.





Si vous vous surprenez à vouloir trancher le papier toilette de la main ou même pire, ne vous inquiétez pas... vous venez certainement de terminer une partie de Dead or Alive 3. Difficile de revenir sur terre après une telle expérience. 16 personnages, des arènes de combats interactives de toute beauté, une palette de coups incroyable, Dead or Alive 3 est probablement le meilleur jeu de combat qui ait vu le jour. Et si vous hésitez encore, sachez que la plastique de certains personnages devrait définitivement vous convaincre.

www.xbox.com/fr/doa3

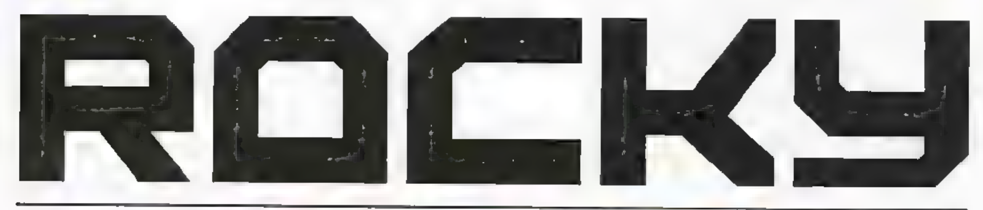
PLAY MORE. PLAY DEAD OR ALIVE 3.*



↑ Les coups spéciaux ne pardonnent pas ! Mais ils sont difficiles à sortir.



Quel KO ! L'étalon italien crée la surprise avec le meilleur jeu de boxe de la Xbox !





CYRILLE TESSIER



GENRE :	**SPORT**
DÉVELOPPEUR :	**RAGE**
ÉDITEUR :	**RAGE**
NOMBRE DE JOUEURS :	**1 À 16**
PRIX ·	**ENVIRON 70 €**
DISPONIBLE :	**OUI**

Ce qu'il y a d'amusant avec la boxe, c'est qu'elle divise le public entre amour du noble art et dédain pour ce qui reste jugé comme un sport trop violent. Pour autant, on se bagarre plus pour sauver les taureaux des corridas, allez comprendre... Toujours est-il que la boxe est une discipline bien difficile à reproduire, et les tentatives dans le domaine jonglent maladroitement entre arcade et simulation plus ou moins pompeuses. Il faut dire qu'il faut gérer les différents coups, la condition du boxeur, les mouvements d'esquives ou de jambes, la fatigue, le ring... *Rocky* est avant tout un jeu de boxe certes, mais il est surtout l'adaptation parfaite de l'univers des films. L'ambiance est là, des commentaires aux boxeurs, en passant par les phases d'entraînement, l'humour des citations retenues, jusqu'à l'acharnement lors des rounds qui s'éternisent, la fatigue qui s'accumule au cours des combats... Rarement on avait vu une licence aussi bien ciblée et exploitée : ça fait plaisir. *Rocky* propose plusieurs modes de jeu, de l'Entraînement au Tournoi par KO en passant par les matchs de démonstration. En solo, il n'y a pas l'ombre d'un doute, le roi du ring, c'est le mode Cinéma ! Vous pouvez jouer dans les cinq *Rocky* de la série et vous refaire tous les combats, notamment contre les stars des films (Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago, Tommy Gunn) et même contre les boxeurs entr'aperçus ! C'est dans ce mode que vous débloquerez une trentaine de combattants et les nombreux rings. C'est là aussi que vous

■ **Films :** les cinq *Rocky* ne sont pas tous du même niveau, mais avec l'exceptionnel *Ragging Bull*, aucun autre film de boxe n'a fait mieux, et encore moins sur toute une série.

ENTRAÎNE-TOI !

En mode Cinéma, il faut s'entraîner pour améliorer les caractéristiques de Rocky. Pour cela vous disposez de cinq petits jeux, sur lesquels vous pouvez laisser l'ordinateur bosser à votre place. Mais si vous voulez gagner plus de points, il faudra vous y mettre. Si vous voulez coller à l'ambiance du film, passez les rounds à 180 secondes minimum et faites votre préparation consciencieusement, vous ne le regretterez pas ! Après tout, vous n'avez que trois essais pour réussir... Allez du nerf !



Améliorez vos mouvements en tapant en rythme dans ce bloc de viande.



Les abdominaux, c'est dur et ça vous permet de bosser votre détermination.



Personnellement, je n'ai jamais réussi à sauter à la corde, mais Rocky y arrive pas trop mal.


Maîtrisez l'art de l'esquive !



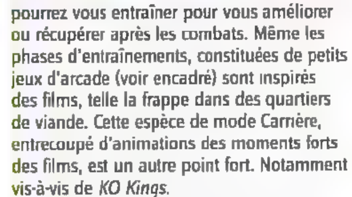
Tommy Gunn n'aime pas les fautes de goûts !



Difficile de se relever après un KO....



pourrez vous entraîner pour vous améliorer ou récupérer après les combats. Même les phases d'entraînements, constituées de petits jeux d'arcade (voir encadré) sont inspirés des films, telle la frappe dans des quartiers de viande. Cette espèce de mode Carrière, entrecoupé d'animations des moments forts des films, est un autre point fort. Notamment vis-à-vis de *KO Kings*.



Si les jeux de boxe pêchent souvent par leur jouabilité, celle de *Rocky* fait sensation. Très intuitif, nécessitant peu d'entraînement, on frappe vite là où l'on veut, enchaînant dans des combos meurtriers jabs, directs, crochets ou uppercuts au corps ou au visage, du droit ou du gauche, le tout avec un système d'esquives ménageant des contres redoutables pour le boxeur imprudent qui frappe en se découvrant. Maîtriser les 150 combinaisons n'est pas chose facile, mais un mode vous permet de vous familiariser avec. Contre un ordinateur de bon niveau ou un joueur confirmé, il est impossible de gagner en bourrinant ou en appuyant sur toutes les touches. Techniquement, *Rocky* s'en sort très bien, avec des animations et des graphismes dans l'ambiance, ainsi qu'un souci du détail qui fait plaisir, surtout dans la gestion des blessures. Même constat pour la bande sonore, avec les encouragements dynamiques de la foule, les citations du film et une musique de qualité (même si l'on ne peut pas rajouter ses propres morceaux). Le constat est donc clair : *Rocky* est une réussite, capable de vous familiariser avec la boxe si vous n'y connaissez rien ou de vous faire passer, avec vos amis (et le mode tournoi à 16 !) des moments des plus grandioses !

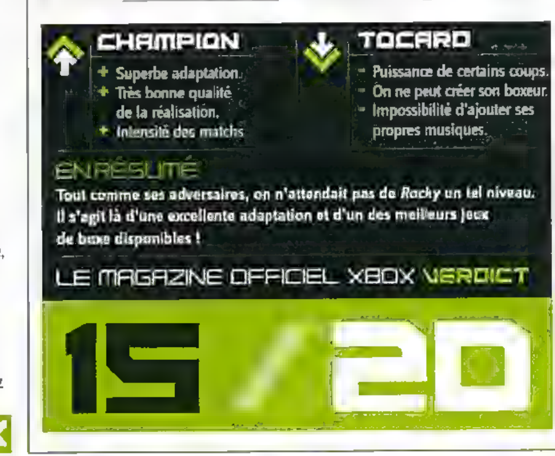


GRAPHISME
Moins impressionnant qu'un *KO Kings* mais beaucoup plus varié et détaillé, avec une mention spéciale pour le public.

SON
Entre le 5.1, la voix de Stallone et surtout la foule dynamique qui réagit en fonction des matchs, on s'y croit. Rocky ! Rocky !

JOUABILITÉ
Un système de jeu classique mais efficace qui permet de faire de bons enchaînements. Un mode Entraînement sert à l'apprivoiser.

DURÉE DE VIE
En solo, on peut tout débloquer en une quinzaine d'heures (suivant votre niveau), mais à plusieurs, il y a de quoi faire...



CHAMPION
+ Superbe adaptation.
+ Très bonne qualité de la réalisation.
+ Intensité des matchs

TOCARD
- Puissance de certains coups.
- On ne peut créer son boxeur.
- Impossibilité d'ajouter ses propres musiques.

EN RÉSUMÉ
Tout comme ses adversaires, on n'attendait pas de *Rocky* un tel niveau. Il s'agit là d'une excellente adaptation et d'un des meilleurs jeux de boxe disponibles !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

15 / 20

■ **Catcheur :** Berreb est super déçu de ne pas pouvoir jouer avec Hulk Hogan, qui faisait pourtant une apparition dans le film. Il se console avec *Legend of Wrestling*. Non, on rigole !

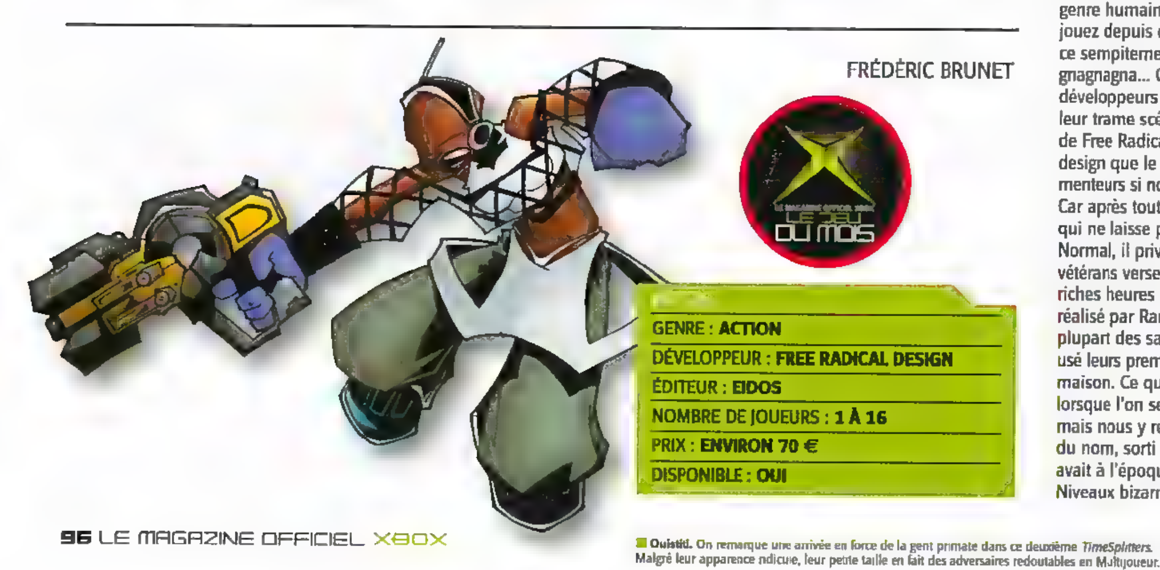
↑ L'usine de robots, ses couloirs labyrinthiques et ses tas de ferraille hargneux.



Beaucoup plus décontracté que les cadors du genre. Un FPS surprenant et rafraîchissant !

TIMESPLITTERS 2

FRÉDÉRIC BRUNET



GENRE :	**ACTION**
DÉVELOPPEUR :	**FREE RADICAL DESIGN**
ÉDITEUR :	**EIDOS**
NOMBRE DE JOUEURS :	**1 À 16**
PRIX :	**ENVIRON 70 €**
DISPONIBLE :	**OUI**

Ouistiti. On remarque une arrivée en force de la gent primate dans ce deuxième *TimeSplitters*. Malgré leur apparence ridicule, leur petite taille en fait des adversaires redoutables en Multijoueur.

Ils sont là, ils sont partout ! Cachés dans la pénombre, invisibles la plupart du temps, les Time Splitters sont à l'origine de tous les maux dont souffre l'humanité depuis l'aube de l'humanité. Aliens humanoïdes au faciès tentaculaire, ils rôdent dans les méandres du temps et se sont jurés, quelle que soit l'époque, de prendre possession de la Terre. Et devinez qui on appelle pour annihiler leur menace ? Vous, bien sûr, dernier rempart du genre humain contre cet indicible péril. Vous jouez depuis des années, vous connaissez donc ce sempiternel discours : sauver le monde et gnagnagna... On appréciera l'honnêteté des développeurs de ne pas mettre plus en avant leur trame scénaristique faiblarde : les gars de Free Radical Design ont plus bossé le level design que le synopsis, et nous serions de fieffés menteurs si nous disions que cela nous dérange ! Car après tout, on est dans un FPS, un genre qui ne laisse pas trop de place au discours. Normal, il privilégie l'action ! Les gamers vétérans verseront une larme en pensant aux riches heures passées sur *Goldeneye N64*, réalisé par Rare à l'époque. Sachez que la plupart des salariés de Free Radical Design ont usé leurs premières souris dans cette respectable maison. Ce qui n'est pas vraiment une surprise lorsque l'on se penche sur le moteur 3D du jeu, mais nous y reviendrons... *TimeSplitters* premier du nom, sorti uniquement sur PlayStation 2, avait à l'époque étonné et divisé le public. Niveaux bizarroïdes, musiques psychés, armes



Une jolie bimbo à délivrer du mal…



Les boss sont gigantesques mais assez peu résistants.



Ça chauffe à Chicago : les gangsters veulent votre peau !

LES MODES MULTIJOUEUR

Enfin des bots sur un FPS Xbox ! En plus, ils ne sont même pas mauvais, loin de là… Mais c'est entre quatre potes que l'on s'éclate le plus. Team deathmatch, Assaut, Vampire, Contagion… Pour un total de seize modes de jeu, les parties s'enchaîneront sans mi-temps grâce à la connexion réseau (soit 16 joueurs, tout comme *Halo*).



1 À quatre en écran partagé, les graphismes demeurent étonnamment propres.



2 Les modes de jeu variés vous occuperont des heures durant, seul ou à quatre joueurs.



Les gros robots sont lourdement armés.

MONTREZ VOTRE TALENT !

Une question de difficulté

TimeSplitters 2 propose trois niveaux de difficulté. Outre le nombre d'ennemis et la rapidité de réaction de l'I.A, le principal changement entre les trois modes, provient de la taille des cartes ! En « facile », vous ne mettrez que quelques minutes pour boucler une map. Alors qu'en « difficile », vous errerez dans des labyrinthes vicieux regorgeant de monstres…

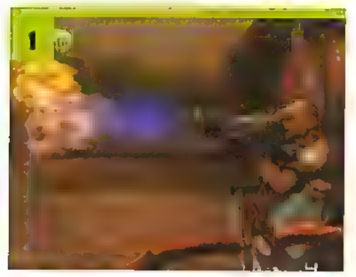
« C'est l'occasion d'utiliser une des plus belles collections de guns : à chaque époque son arsenal. »

burlesques et esprit potache contrastaient avec l'exigence technique du soft, un des plus réussis à l'époque. Mais plutôt que de s'occuper de la poutre aliasée dans l'œil du voisin, concentrons-nous davantage sur ce *TimeSplitters* deuxième du nom et plus précisément sur sa version Xbox. Comme précédemment, l'architecture se découpe d'une manière peu conventionnelle pour un FPS. En solo, vous voyagez à travers neuf époques et devez accomplir moult objectifs dans chacune. Il n'existe aucun lien liant entre les missions hormis la présence des Time Splitters. Cela peut sembler fourre-tout de prime abord mais parfaitement justifié du fait que vous poursuivez de néfastes bestioles à travers le temps et l'espace. Far West, temples incas, Chicago sous la Prohibition, stations spatiales… Vous exterminerez la vermine dans neuf environnements parfaitement modélisés : musique, ambiance et objets, on ne note aucun anachronisme ! Surtout, c'est l'occasion d'utiliser une des plus belles collections de *guns* : à chaque époque son arsenal. Les développeurs s'en sont donnés à cœur joie et mettent à votre disposition plus d'une trentaine d'outils de destruction. On se régale lors de l'utilisation simultanée de deux Kalachnikovs ou un fusil à plasma, mais le plaisir est identique avec une simple arbalète ou un fusil de chasse modèle 1895. Chaque arme, ou presque, possède un tir secondaire dévastateur et on multiplie les cartons avec un plaisir que l'on a du mal à dissimuler. Ça canarde dans tous les sens, les balles ricochent, les ennemis poussent des râles lorsqu'ils sont atteints (dégâts localisés en prime !). Avec *TS2* on est en présence de l'archétype même du jeu conçu pour exploser les enceintes du 5.1. La prise en main, épurée au possible, s'assimile en quelques minutes, grâce à un système de visée semi-automatique activable à volonté. Certes, racines *Goldeneye* obligent, il est impossible de sauter. Mais cela ne pose pas de réel problème, compte tenu de l'excellent travail accompli par les level designers. L'action ne souffre d'aucun temps mort, quel que soit le niveau parcouru ! Les objectifs sont similaires d'une époque à l'autre : vous devrez récupérer un cristal puis mettre rapidement les voiles, non

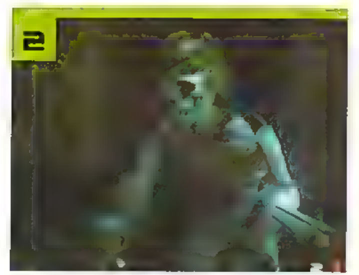
Harrison Ford : les développeurs doivent être des fans du sexagénaire américain car deux niveaux rendent hommage à ses films : *Indiana Jones* et *Blade Runner* !

PÉTOIRES

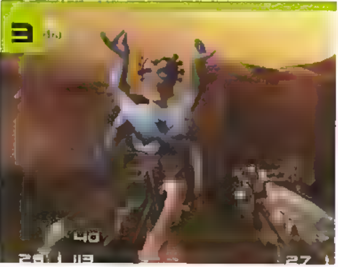
Dans *TS2*, vous allez faire parler la poudre avec des armes plus ou moins exotiques. Des siècles de progrès technologique séparent l'arbalète maya du fusil plasma, mais leur fonctionnalité n'a cependant pas évolué. On tire, ça tue ! Découvrez une sélection des gadgets les plus meurtriers de l'univers !



1 — L'arbalète maya, s'avère redoutablement efficace : on peut même enflammer ses flèches !



2 — Le fusil de chasse début du XXe siècle. Idéal pour nettoyer une pièce en dix secondes !



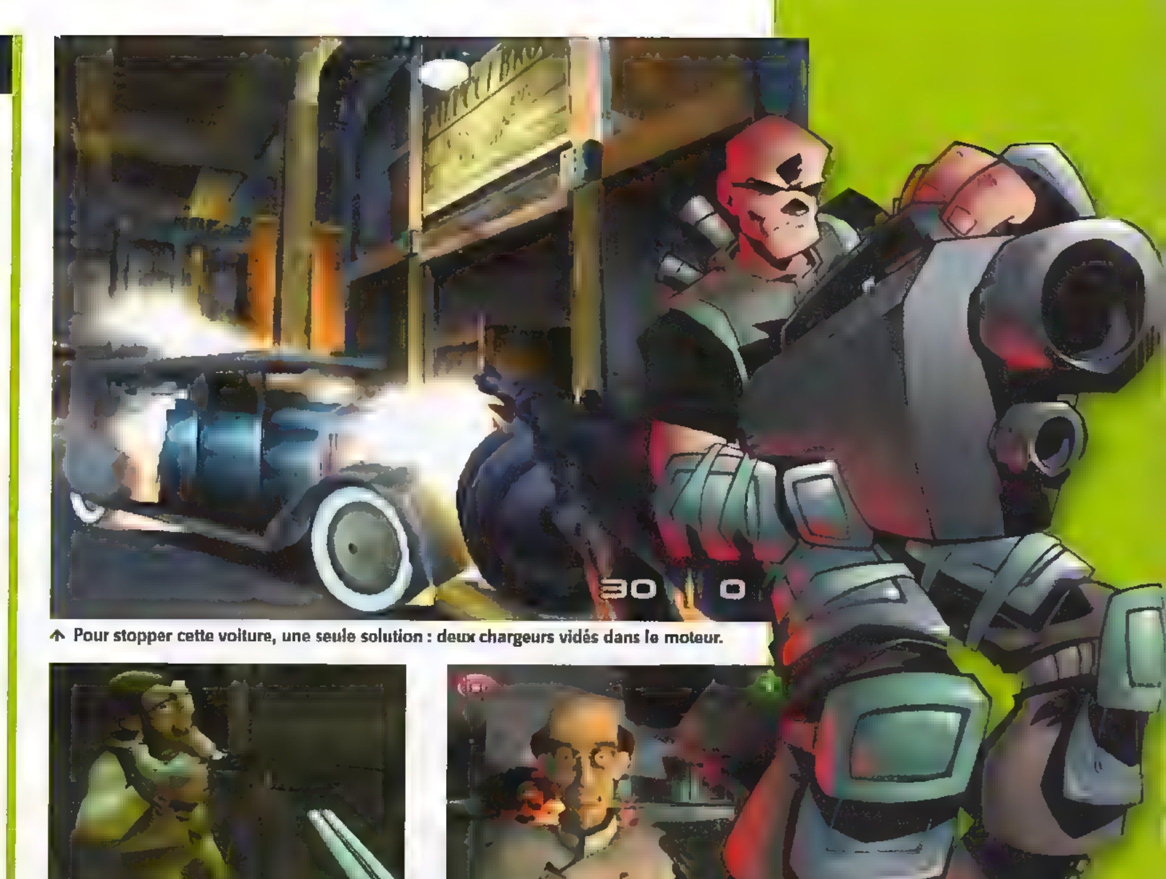
3 — La Kalachnikov, diablement puissante grâce à son lance-grenades intégré.



4 — Le pistolet du futur. Vous le connaissez, Deckard a le même dans *Blade Runner*.



5 — Le fusil à plasma. Le top du top pour griller la peau des Time Splitters.



Pour stopper cette voiture, une seule solution : deux chargeurs vidés dans le moteur.

Quasimodo défend Esmeralda.

Sympa ce toubib, non ?

sans avoir éradiqué au passage quelques douzaines de disciples des Time Splitters. À noter l'apparition de boss, de forme plus ou moins humanoïde... Quelques missions secondaires peuvent venir se greffer, mettant tous vos sens en alerte et accélérant vos pulsations cardiaques. Filatures, protection de témoins, délivrance d'otages : vous devrez faire montre de polyvalence pour arriver au bout du mode Solo ! Une fois terminé, ce qui prend une bonne journée, vous pourrez vous consacrer aux deux autres modes disponibles : Arcade et Défi. Le premier permet de découvrir tout seul les joies du mode Multi (voir encadré) : enfin un FPS sur Xbox où il y a des bots ! Et des coriaces vicieux, en plus... On regrettera juste l'impossibilité de ne pas pouvoir communiquer avec ses coéquipiers de silicium. Dans le second, vous devrez accomplir des challenges plus ou moins stupides, pour le plaisir de débloquer une skin de personnage utilisable en Multijoueur. Décapitation de zombies, destruction de sites, courses-poursuites : il y a de quoi passer des heures ! Enfin, un éditeur de cartes est inclus dans ce joli package : en quelques minutes, vous construirez vos propres maps à travers une interface simple et claire. Quasiment parfait dans son gameplay, *TS2* pêche juste par un léger manque d'ambition technique. En dépit d'un framerate constant et des effets de lumière dynamique à foison, le titre souffre du manque de finesse de ses textures : aucune différence comparée à la version PS2, hormis des temps de chargements beaucoup plus réduits et le fait qu'il soit inutile d'acheter d'accessoires supplémentaires pour jouer à quatre sur un même écran. Mais ne jouons pas les snobs : ce titre est l'un des FPS les plus jouissifs sur console et il serait dommage de s'en passer pour de basses considérations techniques... À mettre au sommet de votre liste d'achats de Noel.



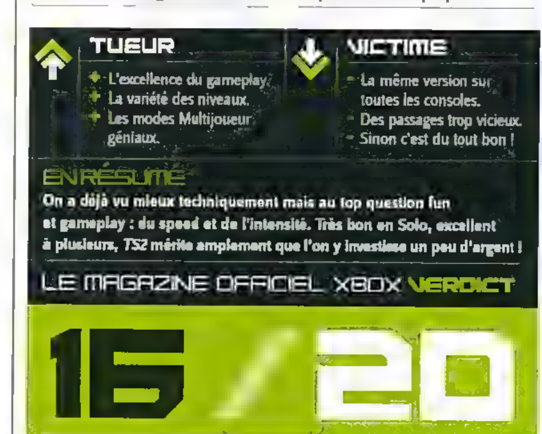
VERDICT

GRAPHISME
Excellente animation des personnages (dégâts localisés) et framerate irréprochable. Les textures manquent de finesse.

SON
C'est du tout bon : ça explose et ça tire dans tous les sens, dans un style très cinématographique ! Les musiques sont réussies.

JOUABILITÉ
Très intuitive grâce à la présence d'un verrouillage de cible semi-automatique. On ne perd pas des heures à configurer la manette !

DURÉE DE VIE
Les modes Multijoueur sont réussis. Des bots, des défis en tous genres, un éditeur de niveaux.. Que demande le peuple ?



TUEUR
- L'excellence du gameplay.
- La variété des niveaux.
- Les modes Multijoueur géniaux.

VICTIME
- La même version sur toutes les consoles.
- Des passages trop vicieux.
- Sinon c'est du tout bon !

EN RÉSUMÉ
On a déjà vu mieux techniquement mais au top question fun et gameplay : du speed et de l'intensité. Très bon en Solo, excellent à plusieurs, *TS2* mérite amplement que l'on y investisse un peu d'argent !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

16 / 20

Chevrotine Express : recharger peut mettre du temps, surtout dans le cas du fusil à pompe. Pour accélérer le processus, changez d'arme et revenez sur le shotgun. Miracle, le chargeur est rempli !



Vous pouvez jouer un match d'exhibition.



La modélisation des joueurs est sommaire...



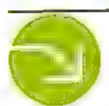
Attention, le service ne va pas tarder à arriver !

Nouvelle tentative d'un jeu de tennis sur Xbox. Double faute !

FILA TENNIS

THOMAS DIOUF

GENRE : SPORT
DÉVELOPPEUR : THQ
ÉDITEUR : THQ
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
PRIX : ENVIRON 70 €
DISPONIBLE : OUI



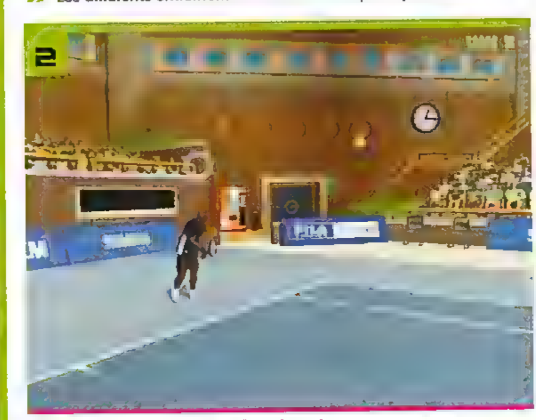
A première vue, *Fila Tennis* ressemble à un mauvais jeu... Et en fait, c'en est un. Notre Xbox est pour le moment assez pauvre en jeux de tennis, et attend avec impatience le titre qui scotchera ses fidèles comme *Virtua Tennis* l'avait réussi en son époque sur Dreamcast. Et bien ce n'est pas avec *Fila Tennis* que les accros de la balle jaune pourront contenter leurs envies de smashs et de montée au filet. Le soft propose donc les différents modes typiques du genre. Première surprise, non seulement les joueurs et joueuses sont tous anonymes, mais en plus, ils n'ont aucune caractéristique propre. On choisit donc celui ou celle qui va nous représenter selon son apparence, et non selon ses points forts. Ensuite, direction l'entraînement, histoire de s'améliorer un peu. Force est de constater que la majorité des exercices sont d'un ennui fatal : la machine sert, on renvoie la balle, elle rebondit deux fois... la machine sert, on renvoie la balle... Zzzzz... Exit ! Direction le court. Et là, stupeur, les graphismes sont indignes d'une... Dreamcast. Vraiment. Tout cela est incroyablement plat, les couleurs terriblement fades, et les animations des joueurs assez ratées. Le gameplay de *Fila Tennis* se veut très arcade. Mais après quelques minutes, on s'ennuie déjà. Les échanges n'ont rien de passionnant, les différents coups proposés ne sont en fait pas si différents, et surtout, la gestion des distances est assez aléatoire. On se retrouve ainsi fréquemment à taper la balle alors que celle-ci a déjà rebondi deux fois... Mais la catastrophe arrive dès le changement de côté : il est tout simplement impossible de changer l'axe de la caméra ! Vous l'aurez compris, *Fila Tennis* n'a vraiment rien pour lui. Il souffre d'un manque cruel d'options, de graphismes totalement dépassés, d'un gameplay sans grand dynamisme et même d'une maniabilité un peu juste. Mieux vaut oublier ce titre très rapidement.

EFFETS DE BALLE »

Seule bonne idée de *Fila Tennis* : la gestion des effets de balle. Ainsi, on pourra donner plus ou moins d'effet en pressant l'une des gâchettes. Attention cependant, il ne faut pas en abuser, surtout lorsque le joueur se trouve près de la lige de couloir. À trop donner d'effet, la balle va systématiquement dehors. En revanche, les différents types de coup, hormis le lob, n'ont pas de réelle incidence sur le comportement de la balle, et on se retrouve rapidement à n'utiliser que deux boutons...



» Les différents entraînements sont assez soporifiques...



» La taille de la balle peut être changée.



Bigleux ? On peut changer la taille de la balle dans le menu d'options, au cas où vous aurez du mal à bien voir ses rebonds niant toute notion de la gravitation...



Au cas où vous auriez manqué un numéro (c'est mal !), voici un recapitulatif des tests déjà effectués.





007 : ESPION POUR CIBLE
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

4X4 EVO 2
GENRE : course
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

AGGRESSIVE INLINE
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : n°8
VERDICT : 13/20

ALL STAR BASEBALL 2003
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

BATMAN VENGEANCE
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

BLADE 2
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 8/20

BLOOD OMEN 2
GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

BLOODWAKE
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°2
VERDICT : 11/20

BURNOUT
GENRE : course
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

CHASE
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°8 et 9
VERDICT : 7/20

FIFA 2002 COUPE DU MONDE
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

CRASH
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°4
VERDICT : 12/20

CRASH BANDICOOT
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°5
VERDICT : 13/20

CRAZY TAXI 3
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°7
VERDICT : 11/20

DARK SUMMIT
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°5
VERDICT : 12/20

DAVID BECKHAM SOCCER
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

DEADLY SKIES
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°4
VERDICT : 14/20

DEATHROW
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : n°9
VERDICT : 8/20

EGGO MANIA
GENRE : réflexion
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 9/20

ESPN SNOWBOARDING 2
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

F1 2002
GENRE : course
DÉMO JOUABLE : n°4
VERDICT : 14/20

FUZION FRENZY
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°1
VERDICT : 8/20

GAUNTLET DARK LEGACY
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 7/20

GENMA ONIMUSHA
GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

GUN METAL
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°6
VERDICT : 14/20

GUN VALKYRIE
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°3
VERDICT : 13/20

HITMAN 2
GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : n°8
VERDICT : 14/20

ISS 2
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 8/20

KELLY SLATER PRO SURFER
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

KO KINGS 2002
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

L'ENTRAINEUR
GENRE : stratégie
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

LARGO WINCH
GENRE : aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

LOONS
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

MAD DASH RACING
GENRE : course
DÉMO JOUABLE : n°1
VERDICT : 9/20

MADDEN 2003
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : n°9
VERDICT : 13/20

MATT HOFFMAN BMX 2
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 8/20

MYST III
GENRE : aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

NBA LIVE 2002
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

NEED FOR SPEED : POURSUITE INFERNALE 2
GENRE : course
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

NHL 2002
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

NHL 2003
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

NHL HITZ 2002
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : n°1
VERDICT : 15/20

NIGHTCASTER
GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

OBI-WAN
GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

ODDWORLD
GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : n°3
VERDICT : 15/20

PIRATES : KAT LA ROUGE
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

PRISONER OF WAR
GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

QUANTUM REDSHIFT
GENRE : course
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

RED CARD SOCCER
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

SHADOW OF MEMORIES
GENRE : aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

SILENT HILL 2
GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

SLAM TENNIS
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

SOCCER SLAM
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

SPIDER-MAN
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

Deathrow : le mois dernier, nous n'avions pas pu lui mettre la note décidée en conférence de rédaction. C'est réparé !

SPLASHDOWN
GENRE : course
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

SPY HUNTER
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 7/20

STAR WARS JEDI STARFIGHTER
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°7
VERDICT : 11/20

STREET HOOPS
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : n°6
VERDICT : 13/20

TAZ WANTED
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°7
VERDICT : 10/20

TENNIS MASTERS SERIES 2003
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

TEST DRIVE OVERDRIVE
GENRE : course
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 9/20

TETRIS WORLD
GENRE : réflexion
DÉMO JOUABLE : n°7
VERDICT : 7/20

THE THING
GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

TONY HAWK 3 PRO SKATER
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

TOUR DE FRANCE
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 9/20

TRANSWORLD SURF
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

UFC TAPOUT
GENRE : baston
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

WWE RAW
GENRE : baston
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

WRECKLESS : THE YAKUSA MISSIONS
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°2
VERDICT : 15/20

XPLOSIF >

Tout simplement incontournables, pour peu que vous aimiez le genre. Des titres tellement bons dans leurs catégories respectives qu'ils peuvent même vous décider à vous attaquer à un style auquel vous n'avez pas l'habitude de jouer.


AMPED
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : n°2


BUFFY
GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : non


COMMANDOS 2
GENRE : stratégie
DÉMO JOUABLE : non


CONFLICT DESERT STORM
GENRE : action/stratégie
DÉMO JOUABLE : n°6


DEAD OR ALIVE 3
GENRE : baston
DÉMO JOUABLE : n°3


ENCLAVE
GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : n°6


HALO
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°4

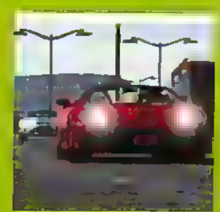

HUNTER : THE RECKONING
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°7

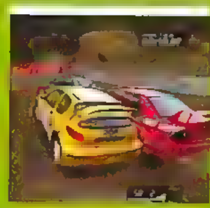

JET SET RADIO FUTURE
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°5

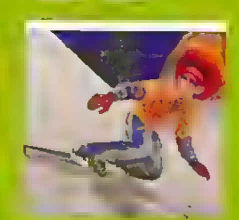

MAX PAYNE
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°5


MORROWIND
GENRE : RPG
DÉMO JOUABLE : non


MOTO GP
GENRE : course
DÉMO JOUABLE : n°4


PROJECT GOTHAM
GENRE : course
DÉMO JOUABLE : n°1


RALLISPORT CHALLENGE
GENRE : course
DÉMO JOUABLE : n°4


SSX TRICKY
GENRE : course
DÉMO JOUABLE : non


TUROK
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non

XECRABLE >

Les titres à éviter absolument.
Ne vous laissez pas séduire par une jolie boîte...

ARTIC THUNDER
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 6/20

AZURIK
GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

BRUCE LEE
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

CEL DAMAGE
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : n°3
VERDICT : 6/20

CIRCUS MAXIMUS
GENRE : course
DÉMO JOUABLE : n°6
VERDICT : 6/20

DAVE MIRRA 2
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : n°2
VERDICT : 4/20

ESPN WINTER SPORTS
GENRE : sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

FOURMIZ
GENRE : Course
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

LEGENDS OF WRESTLING
GENRE : baston
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

NEW LEGENDS
GENRE : action/aventure
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

SHREK
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

THE SIMPSONS ROAD RAGE
GENRE : action
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

WTA TENNIS
GENRE : Sport
DÉMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

Coucou : un grand « hello » à l'équipe de xboxdiscovery.com, site sur lequel nous nous rendons de temps à autre pour consulter les forums.

PROJEXION PRIVEE

RÉDACTEUR : JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

ÉDITEUR : **FPE** - SON : **VO/VF DD 5.1.** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **30 € ENVIRON**

STAR WARS : EPISODE II L'ATTAQUE DES CLONES

Yoda strikes back !

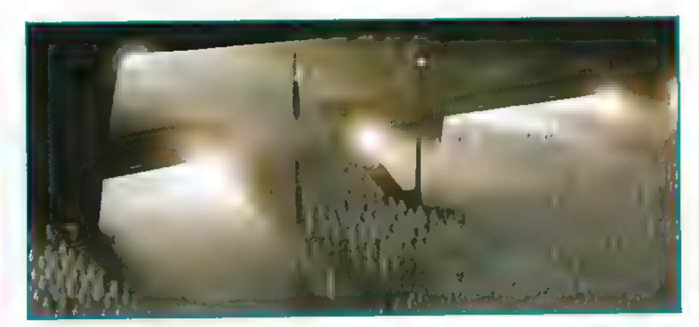
Dix ans après les événements de la Menace Fantôme, *l'ancienne reine Amidala est devenue ambassadrice de Naboo à Coruscant. Alors que de nombreux mondes de la République menacent de faire sécession, la jeune diplomate est victime d'un attentat. Sa sécurité est confiée au Jedi Obi-Wan Kenobi et à son jeune disciple, Anakin Skywalker.*

LE FILM. Après le succès critique mitigé de *La Menace Fantôme*, cette *Attaque des Clones* arrive à point pour remettre les pendules d'une certaine presse et de certains fans à l'heure. À la vision de ce second épisode, on ne peut que reconnaître l'incroyable cohérence de cette nouvelle trilogie, une cohérence dont la dimension n'apparaîtra probablement en totalité qu'après la sortie du troisième épisode. Mais si certains éléments scénaristiques demeurent encore dans l'ombre, l'*Épisode II* impose surtout des personnages de plus en plus complexes, à commencer à Anakin lui-même, plus hanté que jamais par le côté obscur. Certes, le film continue d'accumuler les stéréotypes du Space Opera dans la grande tradition du Serial, mais on n'y lit pas moins constamment un sous-texte politique et humain passionnant. Quand bien même Georges Lucas pratique avec plaisir l'écriture à plusieurs niveaux, il se garde bien d'empiéter sur le grand spectacle. Et histoire de laisser le loisir



Superstar : parmi les suppléments [illegible] documentaire [illegible] consacré à R2D2, [illegible]







aux Cahiers du Cinéma de trifouiller la symbolique de l'œuvre, admettons pour notre part que *L'Attaque des Clones* demeure avant toute autre chose la plus grosse claque visuelle de l'année, en attendant, peut-être, la sortie des *Deux Tours* en décembre. Quand on songe que le film fut tourné en numérique haute définition, on est immédiatement pris d'une envie d'appeler les producteurs de *Vidocq* pour les convier à cette incroyable leçon de cinéma ! En matière de technologie, on ne s'impose pas à l'avant-garde avec de belles paroles, et la superbe esthétique du film, fruit du travail d'un studio qui compte parmi les plus compétents au monde, le prouve bien. Entre l'*Épisode I* et l'*Épisode II*, l'évolution est étonnante, particulièrement dans le domaine de l'animation numérique. Tous les plans comptent désormais des effets spéciaux, et souvent les comédiens eux-mêmes sont en partie numérisés pour un résultat quasiment parfait. Seules les collisions entre les personnages de chair et les créatures de synthèse dans la séquence finale dans l'arène manquent de réalisme. Ne doutons pas que Lucas cherchera à corriger tout ça dans une future Édition Spéciale ! À ces détails techniques près, peut-on reprocher quelque chose au *show* incroyable orchestré par le célèbre barbu au goitre ? Peut-être la longueur et le traitement de la romance entre Anakin et Padmé... Mais si ces séquences n'hésitent pas à patauger dans le rose bonbon, c'est probablement moins par maladresse que par adhésion à une certaine tradition du conte de fée. Le public moderne, habitué aux amourettes éclairs et au second degré doit-il y adhérer sans condition ? C'est un autre débat. Mais l'histoire d'amour désormais campée, la saga est prête pour un *Épisode III* en forme de tragédie finale. Rendez-vous en 2005 ! Dark Vador nous y attend déjà...

LE DVD. La claque initiée en mai dernier sur les écrans de cinéma se prolonge désormais sur support DVD. Le film, tourné en numérique, n'affiche par conséquent aucun défaut de pellicule, et la compression se révèle parfaitement maîtrisée. Certes, en matière de définition, la caméra numérique utilisée n'arrive pas encore à la hauteur d'une vieille 35 mm, mais le DVD se rattrape en affichant des couleurs incroyables. C'est bien simple : on redécouvre totalement le film en DVD. Jamais colorimétrie ne fut plus éclatante et plus esthétique qu'ici ! Après ça, les autres films vous paraîtront bien ternes... Le son est tout aussi impressionnant, même si Lucas continue de bouder le DTS. Gare aux basses ! Enfin, le DVD de bonus s'avère passionnant, avec deux longs documentaires techniques dignes du making-of de *La Menace Fantôme*. Jetez également un coup d'œil sur les scènes coupées, vous découvrirez ce à quoi nous avons échappé : une visite d'Anakin et Padmé chez les parents de cette dernière, avec dîner en famille, grosses blagues bien lourdes et scène ridicule dans la chambre d'enfance... Ouf !



www.starwars.com









Modifications : Comme à son habitude, Lucas a corrigé quelques scènes de son film pour la sortie DVD. Rien d'aussi important que pour l'*Épisode I*, cependant.

EN BREF

LA CHUTE DU FAUCON NOIR

Comment faire un film lourd et maladroit avec un sujet brûlant et des moyens hollywoodiens... Certes, le grand spectacle est à l'honneur, au moins autant que les viscères et l'hémoglobine. Mais l'inconséquence de certains films n'en demeure pas moins une source d'étonnement constant. Le DVD est superbe, en tout point conforme à l'esthétique de Ridley Scott. Mais quelqu'un peut-il préciser à ce dernier que les drames contemporains ne se tournent pas comme des pubs ou des films de gladiateurs ?
Prix 26 € environ



LES GOONIES

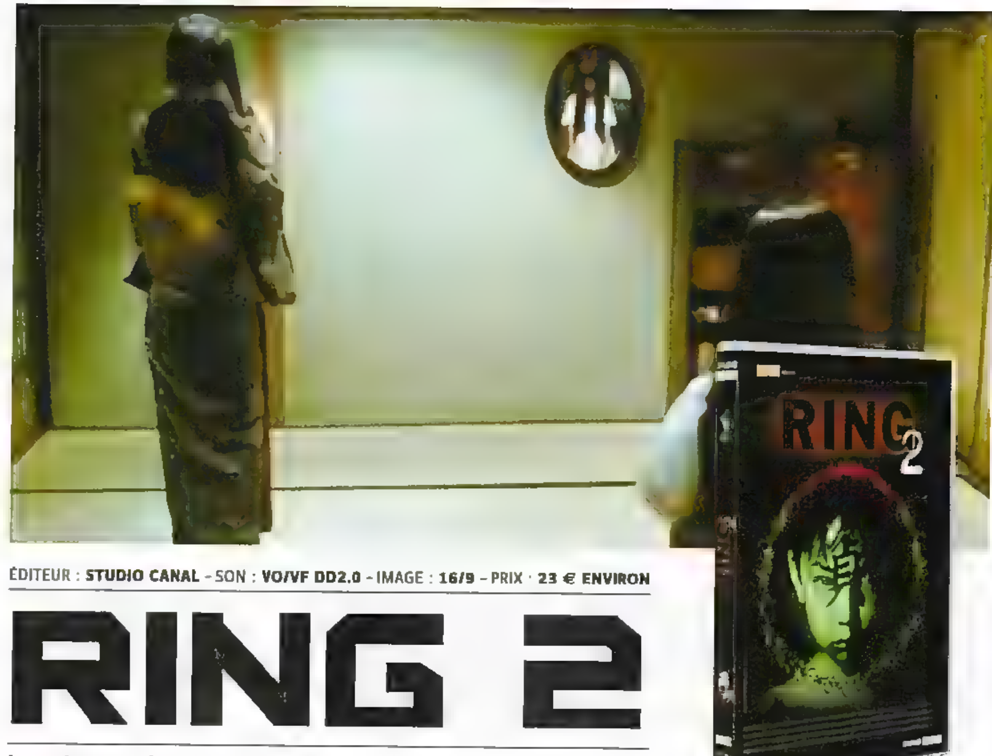
De prime abord, *Les Goonies* semblaient mal partis pour trouver leur place dans cette rubrique. Quelle injustice ! Au final, le film n'a pas autant vieilli que prévu, et la recette de la grande aventure selon Spielberg fonctionne à plein régime, même si ce dernier n'est « que » scénariste et producteur. Peut-être est-ce la nostalgie, mais *Les Goonies* font bien mieux que tous les *Spy Kids* et autres *Harry Potter*, dès qu'il s'agit d'allier le rêve et l'humour. Quant au DVD, s'il n'atteint pas des sommets, il rend honorablement hommage au film.
Prix 15 € environ



UN HOMME D'EXCEPTION

Avec un sujet en or (la vie de John Nash, prix Nobel de mathématique, schizophrène et paranoïaque), Ron Howard compose comme à son habitude une œuvre particulièrement académique. Le film se regarde avec plaisir, tant le sujet s'avère passionnant, mais on aurait aimé plus d'audace, plus de folie. En l'état, c'est un numéro rodé pour les Oscars. Une recette qui a fait ses preuves ! Le DVD est de très bonne qualité, et le second disque de bonus justifie à lui seul l'achat.
Prix 29 € environ





ÉDITEUR : **STUDIO CANAL** - SON : **VO/VF DD2.0** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **23 € ENVIRON**

RING 2

Le saigneur des anneaux

Le film débute juste après la fin de *Ring*, alors qu'une jeune étudiante, Ma Takano, reprend l'enquête sur la mystérieuse cassette vidéo et sur les origines de Sadako, la jeune fille maléfique à la noire chevelure.

LE FILM. Alors que Ring jouait et s'achevait sur une véritable aura de mystère, sa séquelle s'évertue à multiplier les explications, quitte à partir dans des directions très différentes et parfois un peu ridicules. À force d'effets d'annonce et de rebondissements improbables, le sentiment de peur s'estompe. Les puristes seront donc déçus, mais à l'inverse, les spectateurs frustrés par le flou scénaristique de l'épisode précédent seront comblés.

LE DVD. Un DVD Studio Canal conforme aux autres opus japonais du moment : correct, propre, mais sans éclat particulier. On regrette un certain manque de définition, ainsi que le format audio en 2.0 seulement, tant en VO qu'en VF. À ce propos, pour bien apprécier le film, optez sans hésiter pour la version japonaise ! Enfin, en guise de suppléments, les interviews du réalisateur et du compositeur sont là pour satisfaire, au moins en partie, l'appétit des curieux.

SITE
www.ring-lefilm.com



ÉDITEUR : **SEVEN 7** - SON : **VO MONO / VF DD5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **30 € ENVIRON**

TAI-CHI MASTER

Jet Li, élève studieux

Deux jeunes moines, amis d'enfance, sont renvoyés injustement d'un temple shaolin. Ensemble, ils vont découvrir le monde. Mais si l'un se révèle avide de gloire jusqu'à la trahison, l'autre reste attaché à la sagesse qui lui a été inculquée.

LE FILM. Jet Li serait-il en train de devenir la grande star de la collection HK ? Force est de constater que les titres se succèdent à un rythme étonnant, alors que de nombreux films sont condamnés à rester dans l'ombre, faute d'interprètes aussi connus. Mais ne nous plaignons pas, car ce *Tai-Chi Master* est un des fleurons de Jet Li, même si les années l'ont relégué au rang de classique un peu démodé. Mais au moins les combats restent-ils spectaculaires, dans la grande tradition de Hong-Kong. Ce n'est pas très étonnant, puisque le metteur en scène n'est autre que Yuen Woo-Ping, grand chorégraphe devant l'éternel. Le casting fait également partie des meilleurs du genre, avec, outre Jet lui-même, l'excellente Michelle Yeoh, bien avant qu'elle ne s'égare dans les aventures de James Bond. Un classique, on vous dit !

LE DVD. À quelques plans près, le master du DVD s'avère assez propre, et le transfert est de bonne facture pour un film HK. Si la définition n'est pas aussi précise qu'on pourrait l'espérer, n'est ce pas la faute des très nombreuses pistes audio ? On trouve en effet deux VF, en Dolby Digital 5.1 et en DTS, ainsi qu'une version américaine ridicule en DD 5.1. Quant à la version originale, elle n'est proposée qu'en mono ! En terme de pêche, la meilleure piste demeure l'américaine, mais le doublage ridicule se charge de calmer les velléités des plus tolérants. Les VF n'étant guère mieux loties, on se rabattra sur le mono, sans regrets. Sur le DVD de bonus, l'herbe est plus verte, avec un excellent documentaire de 50 minutes sur Jet Li.

TAI-CHI MASTER

SITE
www.metrofilms.com

Prequel : après *Ring 2*, on attend toujours de juger *Ring 0*, qui remonte jusqu'aux origines de la malédiction de Sadako.

ÉDITEUR : **WARNER HOME VIDEO** - SON : **VO/VF 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **25 € ENVIRON**

LA MACHINE A EXPLORER LE TEMPS

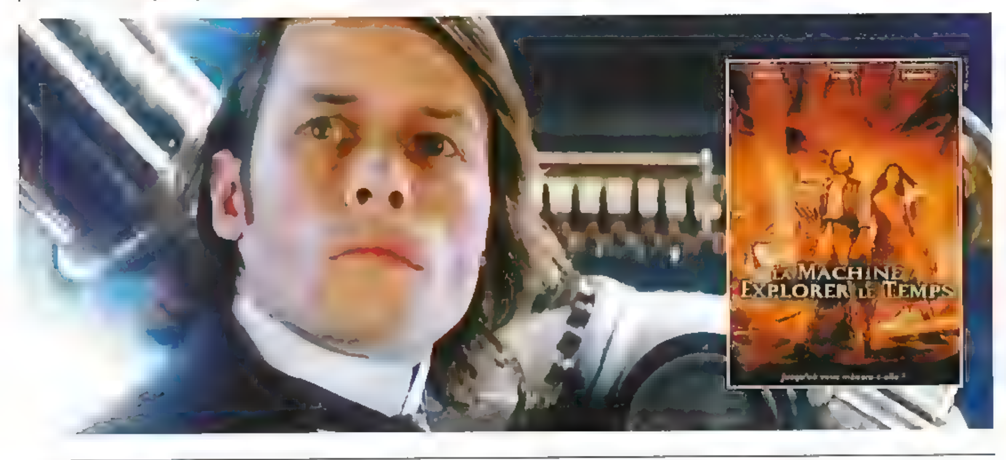
Une quête amoureuse à travers les éons

Atterré par la mort de sa fiancée, un jeune inventeur anglais du XIXème siècle invente une machine à remonter le temps afin de modifier le passé. Mais c'est vers le futur qu'il va se diriger...

LE FILM. Adaptation d'un livre de H.G. Wells, remake d'un vieux film de George Pal, cette *Machine* possède tous les atouts d'un film hors du temps. Paradoxal, mais son charme tient justement à ses aspects parfois novateurs, parfois surannés. Certains crieront au kitsch, mais c'est le genre qui veut ça. Ceux qui se laisseront envoûter en sortiront ravis, émus, voire impressionnés par cette vision qui englobe quelques centaines de milliers d'années de l'histoire terrestre. De quoi donner le vertige ? Après tout, le metteur en scène n'est pas le propre arrière-petit-fils de H.G. Wells pour rien !

LE DVD. Une image superbe pour un transfert extrêmement défini et fidèle au film original. En VO comme en VF, le son surprend par son ampleur et sa précision. Bref, un excellent DVD, malgré des bonus un peu chiches : des featurettes soporifiques sur les effets spéciaux, ainsi qu'une scène coupée assez longue. Heureusement, les deux commentaires audio rattrapent un peu cette faiblesse.

SITE
www.warnerbros.fr/movies/timemachine



ÉDITEUR : **GCTHV** - SON : **VO/VF MONO** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **29 € ENVIRON**

L'HOMME QUI VOULUT ETRE ROI

Le dernière grande aventure coloniale

Deux anciens soldats de l'armée britannique en Inde partent faire fortune au Kâfinstân, bien décidés à devenir les rois d'une peuplade primitive.

LE FILM. Malgré les innombrables rediffusions à la TV, il est parfois bon de redécouvrir certains films en DVD, version originale et format respecté. Ce chef-d'œuvre de John Huston, par exemple : probablement le dernier des grands films d'aventure coloniaux, il ménage des situations inoubliables autant qu'un numéro d'acteurs fabuleux et une vraie réflexion sur le colonialisme. À l'époque, le constat était amer, mais intelligent et savoureux. Aujourd'hui, sur un thème assez proche, il faut se contenter de la Chute du Faucon Noir...





LE DVD. L'éditeur ne s'est vraiment pas foulé ! Le master, par exemple, affiche son âge à son nombre de tâches, et le transfert ne fait pas partie des meilleurs. Le son n'est jamais qu'en mono, mais, après tout, il s'agit du format audio d'origine. C'est du côté des suppléments qu'on est particulièrement en droit de râler : pas l'ombre d'un bonus, à quelques bandes annonces près. Le DVD n'étant pas vendu à un prix très avantageux, où se situe la logique ?

SITE
www.columbiatristar.fr

EN BREF

ST : NEXT G 4

Et une saison de plus ! À ce rythme, les Trekkies vont y laisser leur portefeuille avant la fin de l'année. Mais cette fois-ci, c'est réellement pour la bonne cause, tant la 4ème saison s'avère excellente. D'ailleurs, ne commence-t-elle pas par la seconde partie de l'épisode mythique *Le meilleur des deux Mondes* ? Désormais, la série est bien campée sur les rails de la qualité, et ça devrait continuer ainsi jusqu'à la fin.
Prix 100 € env.

SIMETIERRE

Parmi les adaptations de Stephen King, on trouve le pire comme le meilleur. Et si le roman *Simetierre* se noie dans des centaines de pages interminables, la réalisatrice Mary Lambert a su en tirer un des films les plus flippants depuis longtemps. Âpre, sans concessions, indifférent à la génération pop-corn du cinéma d'horreur, ce petit bijou se regarde encore aujourd'hui les yeux entrouverts et les poings serrés.
Prix 27 € environ

FROM HELL

Ce film a-t-il réellement un lien avec le Comics éponyme d'Alan Moore ? Le titre, au mieux, les lie, mais certainement pas le propos, ni l'ambiance. Ici, l'affaire Jack L'éventreur est traitée classiquement depuis le point de vue du policier. Du déjà-vu mille fois, à l'exception de la superbe ambiance victorienne reconstituée. Un DVD à l'image et au son de grande qualité, qui rend grâce aux seuls atouts du film.
Prix 30 € environ



AUDITION

Après Kitano et Tsukamoto, Takashi Miike semble bien parti pour devenir la nouvelle coqueluche nippone de l'Occident. Cinéaste *underground* et provocateur, son *Audition* est son premier film sorti sur les écrans français, malgré une riche carrière au Japon. Le film vaut surtout pour son final tant il accumule de cruauté !
Prix 27 € environ



Collection HK. On attend toujours le légendaire *À Toute Épreuve* (*Hard Boiled*) chez HK pour la fin novembre ou le mois de décembre. Croisons les doigts...

XPRIMEZ-VOUS





Ici à l'Officiel Xbox, on aime nos lecteurs. Alors quand vous nous écrivez, quelle qu'en soit la raison (oui, même pour des coups de gueule), on vous lit. Et on tient compte de vos remarques.
Évitez le téléphone SVP, mais par mail, on répond à tout le monde. Si, si, essayez, vous verrez :

Par E-mail : Cyrille.Tessier@futurenet.fr
Par lettre : Officiel Xbox – Courrier – 101-109, rue Jean Jaurès – 92300 – Levallois-Perret

EN BREF

Quels jeux conseillez-vous pour [illegible]
On vous prépare un petit dossier sympa pour le mois prochain...

Dans *DOA3*, en difficulté normale, j'ai réussi à finir le mode Team Battle avec... les pieds ! Elle est pas belle la vie ?
Oui, trop. Tu m'inquiètes déjà pour Xtreme Beach Volley.

Peut-on, ma classe et moi (17 élèves), visiter vos locaux dans le cadre d'une sortie ? Je voudrais partager ma passion, j'ai donc pensé à vous !
Nous ne sommes que cinq en interne, ça risque de faire un peu zoo cette visite. De plus, nous n'avons même pas la place d'accueillir un stagiaire si l'un d'entre nous n'est pas en vacances, désolé. En revanche, il y a de la place chez Fred...

Y a-t-il une surface minimum pour un ensemble 5.1 ? Est-ce que ça rendra bien dans mes 10 m² ?
C'est tout à fait possible mais à moins de vouloir devenir sourd, il faut rester raisonnable sur la puissance. Un kit 5.1 pour PC fera parfaitement l'affaire. On prépare aussi un dossier sur le sujet.

LA SÉLECTION DE VOS MEILLEURES LETTRES

SPÉCIAL XBOX LIVE

Petite compile de vos questions sur le service de jeux en ligne (merci à Darpierre, Benjamin Hattenberger, Ludovic Pokker et tous les autres lecteurs).

À part le kit de démarrage qui coûte 60 euros, devra-t-on aussi payer les communications ?
L'accès à Internet n'est pas fourni avec le pack, qui se destine à ceux qui ont déjà un accès haut débit. Des offres verront probablement le jour suite à l'accord passé entre Microsoft et Wanadoo (pour l'ADSL) et Noos (pour le câble). Sinon on pourra se parler avec le casque micro.

Faudra-t-il appuyer sur un bouton pour parler et si oui lequel ?
Cela dépendra des jeux, notamment pour pouvoir parler avec son équipe ou avec tout le monde. Sinon, on parlera simplement avec la possibilité de filtrer les pénibles : ceux qui se mettraient à chanter ou à insulter tout le monde.

La voix sur le Live ne risquera-t-elle pas de gâcher certains effets de style des mails ?
Si tu parles des smileys, oui en effet, sinon on parle plus facilement à ses amis qu'on ne leur écrit.

Où achètera-t-on le pack Xbox Live et les abonnements supplémentaires ?
Le pack sera en vente un peu partout, enfin dans les mêmes endroits que la console. Rien n'est annoncé pour le prolongement de l'abonnement.

Ne pouvant accéder à l'ADSL, sera-t-il possible d'obtenir les bonus (cartes, persos, niveaux) du Xbox Live grâce à votre DVD ?
On y travaille, promis.

LETTRE DU MOIS : L'ORIGINE DE HALO



Salut à toute l'équipe !
Je voulais juste apporter quelques précisions sur votre très bon dossier sur *Halo 2* paru le mois dernier. Tout d'abord, le Master Chief s'appelle John. Ensuite, dans le trailer, John saute sur le vaisseau Covenant. Une technique qui permet d'en prendre le contrôle voire de le détruire de l'intérieur car les humains n'ont par l'armement pour l'attaquer directement. Cela permet de spéculer un peu sur le déroulement du début de cette nouvelle aventure ! Tout ceci est développé dans le roman *Halo : the Fall of Reach* écrit par Eric Nyllund (en anglais uniquement). On y apprend entre autres comment John est recruté et formé, quel est le mode de fonctionnement des squads Spartans plus versés dans l'art de l'infiltration que du bourrinage, (Ndlr : Cyrille ne doit pas être au courant), quels ont été les premiers affrontements avec les Covenants et quels sont les événements qui ont mené le Pillard of Autumn au système de Halo. On y croise également de nouvelles races de scientifiques qui ressembleraient un peu aux floods... Un bouquin tout bonnement excellent (dans le style d'*Étoiles, garde à vous !* de Robert Heinlein qui a inspiré *Starship Troopers*). Traduit en français il rendrait fou tout fan de *Halo*. J'ai d'ailleurs immédiatement recommencé le jeu après l'avoir dévoré. Enfin, j'aurais quand même une question : qui détient les droits de *Starship Troopers* ? Je rêve de combattre aux côtés de Johnny Rico dans un jeu de l'envergure de *Halo* (2 ?).

PATRICK CAPLIER

Bel enthousiasme de ta part ! Après quelques recherches, je te confirme que le roman n'est pas à ce jour traduit chez nous, faute d'une demande suffisante. Par ailleurs, Microprose avait réalisé un jeu tiré du long-métrage Starship Troopers*, malheureusement sans l'envergure du film.*

Guildes et clans : si vous voulez créer un événement sur la Xbox, n'hésitez pas à nous contacter, nous essayerons d'en faire le relais.

RETARD

Bonjour.
Dans votre dernier numéro vous indiquez sur la dernière page que le numéro du mois d'octobre sortira le 10/10/02. Ce matin donc, je me rue chez mon marchand de journaux et je constate sans réel étonnement que le mag n'est pas encore sorti. C'est la seconde fois que vous êtes en retard et que vous ne respectez pas les délais. Alors plutôt que d'annoncer une date pour laquelle vous savez pertinemment que vous ne pourrez pas sortir le mag, dites-nous de préférence qu'il sortira avec 5 à 6 jours de retard.

Nicolas Inacio

Désolé pour ces retards : le premier était dû à l'exclusivité mondiale sur Halo 2 pour laquelle les magazines concernés devaient sortir le même jour. Le second retard fut lié au X02. Reste que dans l'édito tu avais la bonne date... Il nous est parfois difficile de planifier à 100 %. N'y voyez aucune malice de notre part.

CAPTURES IMAGES

Je voudrais savoir s'il était possible pour un joueur lambda de prendre des captures d'écran de sa Xbox (ce serait cool, ne serait-ce que pour faciliter le concours). Existera-t-il à l'avenir des updates de l'OS Xbox, avec des options supplémentaires (comme justement le stockage d'images) ?

Sylvain Meyer

Avec une console du commerce on ne peut faire que de l'acquisition vidéo. Pour les updates, la Xbox est une console, Microsoft n'a donc pas prévu de la faire évoluer de cette façon.

TOI AUSSI FAIT SAUTER DU WARTHOG

Sur l'un de nos DVD, nous avions inséré une vidéo avec tout plein de sauts de jeep dans *Halo*. Vous vous êtes interrogés sur la façon de procéder. NyTrOpic, de www.halo-game.com vous donne la marche à suivre :



Pour faire voler bien haut les warthogs, il faut utiliser le lance-roquettes et les grenades des marines. Dès que la grenade est lancée, il faut tirer une roquette sur les suspensions de la jeep, ce qui aura pour effet de la propulser dans les airs en lui faisant faire des rotations démentielles. En y collant également une grenade plasma, après avoir lancé la roquette, elle entamera encore plus de rotations !

TROP FACILE

Bonjour, j'aimerais savoir quel est le jeu le plus dur sur Xbox. J'ai déjà terminé *Halo* en mode Légendaire, *Gun Metal, Project Gotham Racing* et *Blood Omen*. Le tous sans trop de difficulté.

Mathieu Lobeau

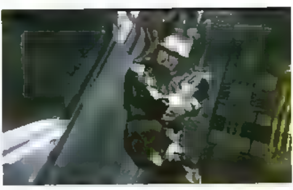
On t'a reconnu Lobo. Non pardon. Hum, t'es un chaud toi. Voyons voir... Il te reste malgré tout Enclave, Turok *(très long en plus), mais si tu arrives à supporter* Bruce Lee *plus d'une heure, tu auras notre respect.*



NOTE DE HALO 2

Au sujet des tests, comptez-vous revoir à la baisse certaines notes telles celle de *Halo* dont le petit frère sortira l'an prochain (ça va être long). Le second opus sera vraisemblablement aussi bien, voir mieux que le premier. Comme vous ne pourrez pas mettre 20, car aucun jeu n'est parfait, vous lui mettrez sûrement 19. On se retrouvera avec deux jeux de qualité différente mais dont les notes seront identiques... Et pour le 3 et le 4 n'en parlons pas (oh là, je m'éloigne...) !

Greg10



Déjà merci pour tout ton courrier (Greg10 trouve aussi qu'on note trop gentiment les jeux de réflexion, « techniquement indignes » de la console. Mais bon, il en faut pour tout le monde, non ?). Alors dans l'absolu, ta réflexion pour Halo *tient la route. Seulement, nous testons un jeu lors de sa sortie.* Halo 2 *ne sera donc en effet pas noté de la même manière que le premier opus. Par contre, jamais un jeu n'aura 20, car la perfection n'est qu'un but. Comme nous ne mettrons jamais 0 : le pire des jeux demande toujours un minimum de travail et d'idée.*

BOUTIQUE SYMPA

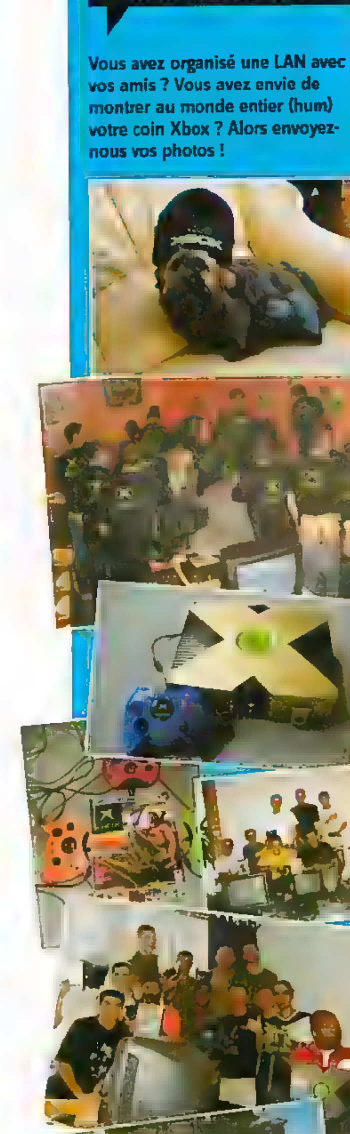
Bonjour Cyrille. Si tu pouvais parler de Planète Jeux Vidéo situé à Cournon près de Clermont-Ferrand dans le 63 : c'est l'un des rares magasins qui essaye un jeu à fond avant de le vendre... J'y ai essayé *Halo* à 16, plutôt rare non ?

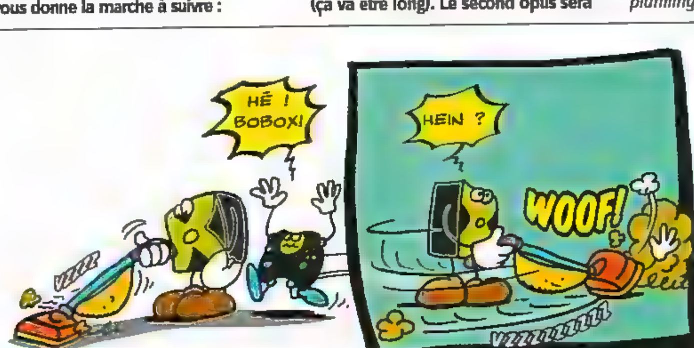
Aurelien

Voilà c'est fait. Merci aussi pour les photos de LAN (celle de tous les joueurs en T-shirts, c'est bien la première fois qu'on passe des paires de fesses). N'hésitez pas à nous donner vos avis sur les magasins et sur les événements que vous organisez. Nous essayerons de vous en proposer le planning. Allez, au boulot !

LE COIN DES PHOTOS

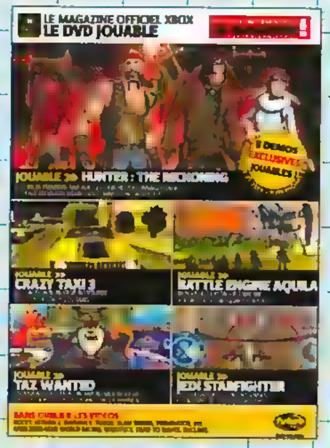
Vous avez organisé une LAN avec vos amis ? Vous avez envie de montrer au monde entier (hum) votre coin Xbox ? Alors envoyez-nous vos photos !





Lettres : merci beaucoup à Olivier Schram, Yannick Frégeac (nous n'avons pas de photo dédicacée), Cochon Rose, Foucauld le Fou, Rémax et Edouard Carton (impossible de passer tes images, désolé).

CONCOURS





Chaud, chaud, chaud le concours sur *Crazy Taxi 3* ! Les scores ont commencé doucement, autour de 2 000 $ avant de s'envoler pendant quelques jours autour de 8 000 ! On a même un instant envisagé une tricherie. Honte sur nous, car depuis quelques jours, on a reçu des photos avec des scores de plus de 15 000 $! Le record atteint par ce vieux fidèle de LinkMaster57 a tout explosé. En tout cas, toutes nos félicitations à tous les autres participants. Plus particulièrement à ceux qui se sont acharnés pour faire péter le score (tel Yoann Dexet avec 14 208,56 $ quand même !). Pour ceux qui doutent, la méthode consiste à embarquer les groupes de clients et faire le plus de sauts possible. L'entraînement est de rigueur !

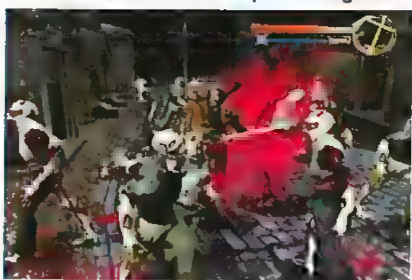
Meilleur temps : LinkMaster57 : 24 604,75

TESTS LECTEURS

Vous voulez donner votre avis ? Écrire un test ? Pas de problème, on publie les meilleurs et l'un d'entre vous (texte en bleu) gagne un cadeau. Mais n'oubliez pas : 800 caractères maxi !

HUNTER : THE RECKONING

On reproche souvent à ce jeu d'être trop axé arcade... Il est dommage de qualifier un jeu de « mauvais » pour cette raison, car au début, les jeux vidéos n'étaient-ils pas pour la plupart de bons vieux hits d'arcade ? C'est pour cela que *Hunter the Reckoning* m'a aussitôt convaincu. Le soft n'apporte certes pas de révolution dans le domaine, mais affronter des hordes de zombies et incarner des persos suramés dans des décors variés, n'est-ce pas tout ce qu'il faut pour s'éclater ? Graphiquement tout est beau, l'animation est superbe (soulignons la



démarche des persos), la musique nous accompagne dans l'action, et le mode Multi, sans être inépuisable, promet de bonnes heures d'extermination de zombies entre amis ! Sans être un chef-d'œuvre, ce titre est superbe à mes yeux !

Gordon13j

JET SET RADIO FUTURE

Après la sortie de l'excellent premier opus sur la défunte Dreamcast, Sega se devait de confectionner une suite à son bébé tant son concept était fun et original. C'est désormais chose faite et c'est la Xbox qui s'y colle. Ready ? L'histoire de *Jet Set Radio Future* se passe cette fois-ci, comme l'indique le titre, dans le futur. Vous êtes toujours un tagueur prêt à tout pour agrandir votre territoire dans la ville. Dès les premières minutes de jeu, on s'en prend



plein la tronche tant il est graphiquement magnifique. À cela, ajoutez des villes tellement immenses qu'on s'y paume aisément avec des passages en tous genres, un mode Multijoueur (peut-être pas aussi jouissif que d'autres mais qui a le mérite d'exister), plus un mode qui permet de fabriquer ses tags pour les exécuter sur tous les murs de la ville. Secouez le tout et vous obtenez une bombe atomique. Quoi ? Vous êtes encore là ? Courez vite acheter *Jet Set Radio Future* avant qu'il ne reste plus un seul exemplaire.

Jet Seb Radio

CONFLIC DESERT STORM

Quand j'étais gosse, je jouais aux p'tits soldats avec mes amis, puis ça m'a passé pendant 15 ans. Maintenant, j'ai une Xbox et après avoir fini *Halo* et *Turok*, il me fallait un bon jeu d'action. Direction le magasin de jeux. Je regarde les nouveautés, et rentre chez moi avec *Conflic Desert Storm*, l'insère dans ma console et commence à jouer.



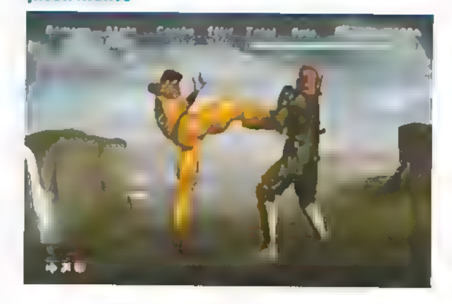
Première séance de jeu avec le didacticiel. Simple, je suis les ordres et on me félicite : *« Tu tues bien, tu picoles bien : t'es un brave soldat »*. J'attaque donc la campagne et atterris je ne sais où. Je jette un œil sur mes objectifs : *« Bon ben, allons chercher le mec. »* Premier constat : la manière forte ne fonctionne pas. On passe donc ailleurs et ça va mieux : éviter un tank, tuer les sentinelles, c'est faisable. Puis les missions s'enchaînent, se suivent, se ressemblent mais on n'y fait pas attention : les situations restent assez variées. Je monte en grade. Je suis un bon soldat et je m'amuse. Résultat des courses : 70 euros pour un super jeu et 25 euros pour ma mitraillette en plastique et mes p'tits soldats tout neufs. Je suis un bon militaire je vous dis !
note 15/20

pierreonxbox.

DEAD OR ALIVE 3

J'insère *DOA3* dans ma Xbox et là, je me retrouve soudain propulsé dans un univers qui me laisse rêveur. Je presse les boutons et mon perso exécute une brillante chorégraphie, projetant mon adversaire dans une chute d'une centaine de mètres avec explosions et bris de glace. Ai-je fait tout cela ? Déboussolé par l'allure ahurissante et le réalisme des coups, j'arrive tout de même à remarquer la somptuosité de la modél sation des persos et des décors. Une fois Omega achevée, une cinématique débute : je n'ai plus qu'à regarder et à pleurer. Tenu en haleine, j'attaque le mode Tag pour un autre spectacle. Je pose mon pad et m'interroge pour savoir si moi aussi je suis Dead or Alive...

Jason Monce



Spécial K.Menad : c'est lui et non encore Bix qui a écrit le test lecteur de *Conflict Desert Storm* le mois dernier, désolé.

NHL HITZ 20-02

Saisissez ces codes à l'aide de la croix multidirectionnelle sur l'écran VS correspondant au chargement d'un match.

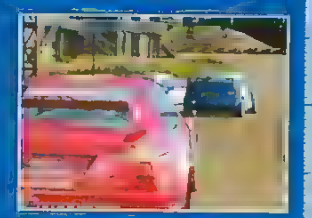
X, X, X, Y, Y, Y, B, B, B, Droite : vous donne plus de temps pour entrer des codes.
X, X, Droite : le possesseur du palet sera affublé d'une grosse tête
X, X, Y, Y, Gauche : toute l'équipe aura une grosse tête.
X, X, X, Y, Y, B, B, B, B, Bas : tirs puissants permanents pour l'équipe du joueur.
X, X, Y, Y, Y, B, B, B, B, Bas : tirs puissants permanents pour les deux équipes.
B, B, Haut : votre turbo est amplifié.
X, X, X, X, Y, B, B, Droite : votre turbo est infini.
X, X, X, Y, Y, B, B, B, Gauche : la première équipe atteignant sept points remporte le match.
Y, Bas : de manière générale, cette commande annule les effets du code précédent.
X, X, B, B, Gauche : si vous remportez un combat lors d'une altercation, vous marquez un but.



X, X, Droite : il n'y aura plus de public.
X, Y, Y, Y, Y, B, Gauche : il pleut sur le terrain.
X, Y, Y, B, Gauche : il neige sur le terrain
X, Y, Y, Y, B, B, Bas : une balle de tennis remplace le palet.
X, Y, Y, B, Haut : le palet sera plus gros que la normale.
X, X, X, X, Y, Y, B, B, B, Droite : le palet rebondira plus fort sur les côtés du terrain.
X, X, B, Haut : les points chauds du terrain seront visibles.
X, Y, Y, Y, B, B, B, Gauche : un ballon de basket remplace le palet.
X, Y, B, Droite : le palet ne sortira plus en dehors du terrain.
X, B, Haut : affiche la vitesse des tirs.

RALLISPORT CHALLENGE

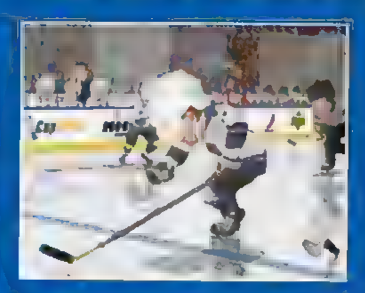
Tapez les codes qui suivent à l'écran de création d'un joueur. Veillez à respecter les majuscules.
TheGoodStuff : débloque les courses classiques du mode Carrière.
Geronimo : débloque les circuits Downhill du mode Course unique ainsi que les quatre dernières voitures.
TheLongHaul : débloque le circuit Grand Prix de Deer



Park du mode Course unique ainsi que les quatre dernières voitures.

NHL 2002

Jouer avec le groupe Barenaked Ladies (chanteurs et musiciens canadiens des années quatre-vingt-dix) :
Créez cinq nouveaux joueurs, et appelez-les **Steven Page, Ed Robertson, Kevin Hearn, Tyler Stewart et Jim Creeggan.** Vous n'aurez plus qu'à les intégrer dans la même équipe pour reconstituer le groupe sur le terrain.
Jouer avec les All Stars :
Jouez une saison complète All Star Game comprise, puis sauvegardez votre partie. Les deux équipes All Stars seront alors disponibles.
Petit conseil : si vous devez



combattre, ne portez aucun coup. Ainsi vous n'écoperez que de deux minutes de prison au lieu des cinq habituelles.

TONY HAWK 3

Entrez les codes suivants dans l'option cheats en respectant les majuscules et les minuscules. Un bruit de tiroir caisse confirmera la validité du code.



Rollit : débloque toutes les vidéos.
Stiffcomp : complète le mode Carrière du skater sélectionné.
Neverboard : débloque toutes les planches du skater sélectionné.
Juice4me : les statistiques du skater sélectionné sont au maximum.
Teamfreak : débloque tous les personnages supplémentaires.
WeEatDirt : débloque les personnages cachés de l'option « créer un skater ». Une fois cette option activée, entrez les noms suivants pour utiliser les skaters correspondants :
062287 : Benjamin Scott-Pye
Braineaters : Nolan Nelson
Crashcart : The Pouncer
DDT : Bo Hunter



Eastside : Aaron Cammarata
Frogham : Kendall Harrison
Gorilla : Matt Duncan
Grass Patch : Isaac Burns
Mini Joel : Joel Jewett
Pimpin Frank : Pimpin Frank
Rastapopolous : Rastapopolous
Skillzilla : GI Skillz
Stacey D : Stacey D
Spencer Hawk ou **Riley Hawk :** les deux fils de Tony Hawk.
Vous pouvez vous amuser à entrer les noms se trouvant à la page « crédits » de la notice.

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

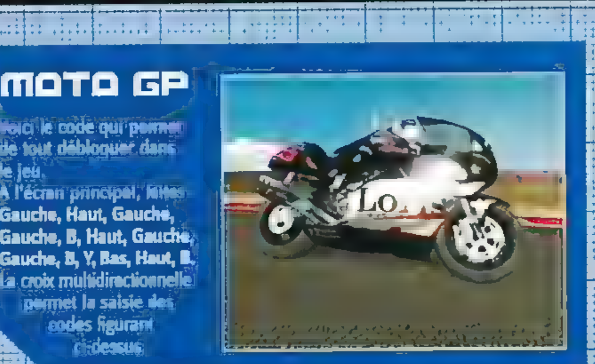


Pour les tips suivants, il vous faudra d'abord saisir le code des arènes Multijoueur paru dans le numéro 8 du MOX.
Dans le menu Extras faites **Y, Blanc, Noir, Noir, Blanc, Y, Noir, Noir, Noir, Y, Y, Y.** La barre d'énergie de la tueuse sera alors illimitée.
Toujours dans le menu Extras, faites **Y, Y, Y, Noir, Noir, Noir, Y, Blanc, Noir, Noir, Blanc, Y.** La jauge « Slayer power » sera toujours au maximum.
Et pour jouer avec Dark Buffy dans les arènes faites dans le menu Extras : **Noir, Blanc, Y, Y, Noir, Noir, Blanc, Noir, Noir, Blanc, Noir, Noir, Blanc, Noir, Noir, Noir, Blanc, Blanc.**

■ **Remerciements :** je tiens à exprimer ma gratitude à Sylvain, Erwan et Fabien Ils m'ont gracieusement prêté leurs mains pour la plupart des tips



MOTO GP



Voici le code qui permet de tout débloquer dans le jeu.
À l'écran principal, faites **Gauche, Haut, Gauche, Gauche, B, Haut, Gauche, Gauche, B, Y, Bas, Haut, B.**
La croix multidirectionnelle permet la saisie des codes figurant ci-dessus.

CIRCUS MAXIMUS



Pour débloquer tous les challenges d'entraînement, achevez le jeu en mode Tournoi.
Pour les équipes supplémentaires :
Minotaure et Scorpius : finissez le jeu en mode Tournoi en difficulté avancée.
Sallus et Agrippa : terminez le jeu en mode Tournoi et Académie.
Équipe allemande : achevez le niveau Allemagne en mode Tournoi en difficulté avancée.
Équipe égyptienne : finissez le niveau Alexandrie en mode Tournoi en difficulté avancée.
Équipe des gladiateurs : terminez le niveau Circus Maximus en mode Tournoi en difficulté avancée.
Conseil : en achevant tous les challenges du mode Académie vous débloquerez l'équipe des entraîneurs pour les modes Arcade, Tournoi et Multijoueur.

BLOOD OMEN 2

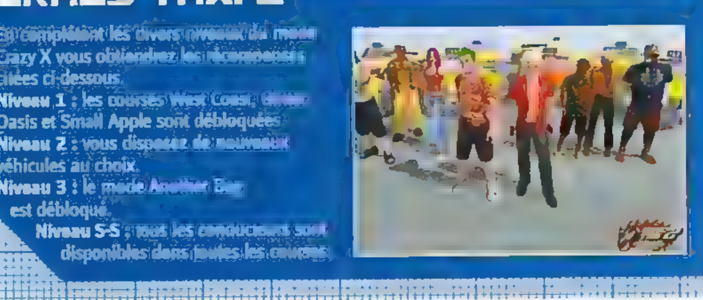
Pour obtenir l'Iron Armor et la Soul Reaver faites la manipulation suivante à l'écran principal : **Blanc, Noir, L, R, X, B, X.**

COUPE DU MONDE FIFA 2002



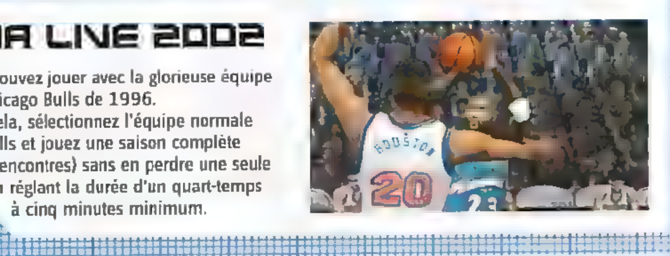
Nouvelles équipes pour les matchs amicaux :
Pour débloquer l'équipe des stars américaines, remportez la Coupe du Monde avec une équipe des zones CONCACAF ou CONMEBOL.
Pour débloquer l'équipe des stars européennes, remportez la Coupe du Monde avec une équipe de la zone UEFA.
Pour débloquer l'équipe des stars asiatiques, remportez la coupe du monde avec une équipe de la zone AFC.
Pour débloquer l'équipe des stars africaines, remportez la coupe du monde avec une équipe de la zone CAF.
C'est n'est qu'après avoir débloqué ces quatre équipes que vous aurez la possibilité de jouer avec une *dream team* regroupant les stars mondiales.

CRAZY TAXI 3



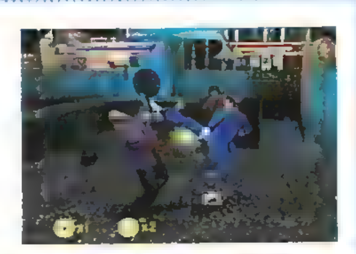
En complétant les divers niveaux du mode Crazy X vous obtiendrez les récompenses citées ci-dessous.
Niveau 1 : les courses West Coast, Glitter Oasis et Small Apple sont débloquées.
Niveau 2 : vous disposez de nouveaux véhicules au choix.
Niveau 3 : le mode Another Day est débloqué.
Niveau S-S : tous les conducteurs sont disponibles dans toutes les courses.

NBA LIVE 2002



Vous pouvez jouer avec la glorieuse équipe des Chicago Bulls de 1996.
Pour cela, sélectionnez l'équipe normale des Bulls et jouez une saison complète (82 rencontres) sans en perdre une seule en réglant la durée d'un quart-temps à cinq minutes minimum.

BRUCE LEE



Pour déverrouiller le mode Défis de Bruce, terminez le jeu. Si vous manquez de patience effectuez la manipulation suivante :
à l'écran principal où « appuyer sur Start » apparaît, faites **X, Y, X, Y, X, X, Y, Y, stick analogique gauche, stick analogique droit.**
Par contre, si vous finissez le jeu, vous débloquerez aussi le mode expert.

PIRATES : KAT LA ROUGE

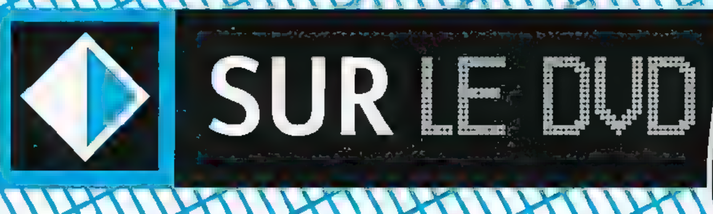
La belle Katarina possède une belle collection de costumes.

Pour en profiter, maintenez les **gâchettes L et R, le stick analogique gauche, la direction Haut de la croix multidirectionnelle et la touche Back.**
Pour vous confirmer le succès de votre manipulation, la console affiche la valeur suivante : « 0000.0000 ».
Avec le **stick analogique droit,** vous pourrez modifier cette valeur.
0000:0001 : costume violet.
0000:0010 : rouquine, bikini rouge et orange.
0000:0011 : cheveux bleus, bikini bleu et rouge.
0000:0100 : bronzée, cheveux châtains, bikini orange et jaune.
0000:0110 : blonde, bikini rose.
0000:0101 : blonde bikini orange et jaune.
0000:0111 : cheveux bleus, bikini argenté.
0000:1000 : rouquine, bikini noir, bas noirs.
0000:1001 : cheveux roses, combinaison noire.
0000:1010 : cheveux bleus, combinaison de cuir brillant.
0000:1011 : cheveux violets, combinaison argentée.



Statistiques : le code le plus utilisé dans les jeux est **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, A, B, A, B.**





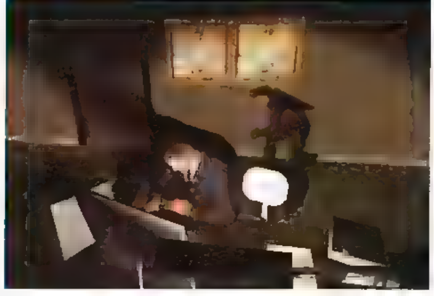


SUR LE DVD

Au programme de notre DVD ce mois-ci, plus de vingt vidéos des futurs hits sur votre console préférée. Cinq démos jouables vous attendent également. Parmi elles, nous vous offrons en avant-première l'une des plus attendues sur la Xbox : *Splinter Cell*. Attention ! Ce n'est tout de même pas une raison pour oublier les autres. Alors amusez bien en attendant le numéro suivant.

SPLINTER CELL

INFOS
ÉDITEUR : UBI SOFT
NOMBRE DE JOUEUR : 1



Ce garde devrait passer moins de temps sur *Quake*.



Encore un fan de Jean-Claude Vandamme.

- STICK GAUCHE : **DÉPLACEMENT**
- STICK DROIT : **CAMERA**
- CROIX : **VISION NOCTURNE / THERMIQUE**
- BOUTON A : **INTERACTION**
- BOUTON B : **SE BAISSER**
- BOUTON X : **VISER**
- BOUTON Y : **SAUT**
- GÂCHETTE L : **TIR SECONDAIRE**
- GÂCHETTE R : **TIR PRINCIPAL**
- BOUTON BLANC : **S'ADOSSER AU MUR**
- BOUTON NOIR : **INVENTAIRE**

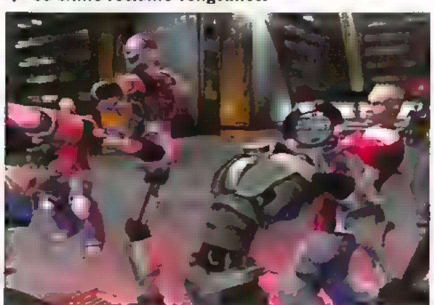
Voici, rien que pour vous, une mission de Sam Fisher. Agent à la NSA et héros de *Splinter Cell*, il cultive à merveille l'art de l'infiltration. Jamais vous n'avez eu autant de possibilités d'action avec un personnage. Vous vous surprendrez même à recommencer la mission simplement pour voir ce qui se serait passé si vous aviez agi autrement. C'est bien simple, il a enthousiasmé toute la rédaction. Décrit comme le MGS killer, il deviendra sûrement la référence du genre toutes machines confondues. Cette petite démo devrait vous faire patienter jusqu'à sa sortie officielle... ou rendre l'attente encore plus douloureuse.

DEATHROW

INFOS
ÉDITEUR : UBI SOFT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4



Ce crime réclame vengeance.



Non, ce n'est pas de la danse.

- STICK GAUCHE : **DÉPLACEMENT / ROTATION**
- STICK DROIT : **PAS CHASSÉS**
- CROIX : **STRATÉGIE**
- BOUTON A : **COUP DE POING / PASSE**
- BOUTON B : **COUP DE PIED / TIR**
- BOUTON X : **ROULADE / PARADE**
- BOUTON Y : **SAUTER**
- GÂCHETTE L : **MODIFIER ATTAQUE**
- GÂCHETTE R : **LOCALISER DISQUE**
- BOUTON BLANC : **INSULTE**
- BOUTON NOIR : **CHANGER DE JOUEUR**

Deathrow vous propose de prendre part au sport collectif le plus violent qui soit. Votre but est de marquer des buts dans le camp adverse à l'aide d'un disque. Mais rapidement, vous passerez plus de temps à castagner vos adversaires. Vous pourrez choisir parmi trois équipes celle qui vous convient le mieux pour disputer un match complet. Et comme chacune d'elle est constituée de quatre joueurs, n'hésitez pas à inviter trois potes à vous rejoindre pour un véritable carnage. Le meilleur moyen de vous faire une opinion personnelle sur ce jeu qui a déçu la rédaction.

SEGA GT 2002

INFOS
ÉDITEUR : SEGA
NOMBRE DE JOUEUR : 1



La Subaru est la voiture la puissante de la démo.



Une Renault 5, première sur un circuit : hallucinant!

- STICK GAUCHE : **DIRECTION**
- STICK DROIT :
- CROIX : **DIRECTION**
- BOUTON A : **VITESSE +**
- BOUTON B : **VITESSE -**
- BOUTON X : **FREIN À MAIN**
- BOUTON Y : **MARCHE ARRIÈRE**
- GÂCHETTE L : **TRANSFORMATION**
- GÂCHETTE R : **ACCÉLÉRER**
- BOUTON BLANC : **VUE DE FACE**
- BOUTON NOIR : **CHANGER DE VUE**

Avec son *GT 2002*, Sega fait son entrée sur Xbox dans la course au meilleur jeu de voiture. Installez-vous au volant de la Subaru Impreza ou de la Renault 5 turbo II que vous aurez customisé au préalable selon vos goûts. Vous pourrez juger de vos qualités de pilote sur la piste de Tornado Pass. Défiez en un tour cinq adversaires aussi avides de victoire que vous. Seul le mode Quick battle est jouable. Mais prenez donc le temps de naviguer à travers les différents menus pour découvrir l'étendue des options et modes de jeu qui seront présents dans la version commercialisée.

Prénom culte : Avez-vous remarqué que les héros porte toujours des prénoms fabuleux. Pour exemple, Sam Fisher



VIDÉOS **LES BANDES-ANNONCES DE :** *Superman : The Man of Steel, Blinx : The Time, Sweeper, Brute Force, Whacked!, MechAssault, Kakuto Chojin, Kung Fu Chaos, Tao Feng, Pro Tennis WTA Tour, The House of the Dead 3, Monopoly Party, Panzer Dragoon Orta.*

CHASE

INFOS
ÉDITEUR : [illegible]
NOMBRE DE JOUEUR : 1



Avec un bon timing, ça passe sans problèmes.



Encore un effort, la gloire est au bout du tunnel.

- STICK GAUCHE : **DIRECTION**
- STICK DROIT :
- CROIX : **DIRECTION**
- BOUTON A : **NITRO BOOST**
- BOUTON B : **FREINAGE D'URGENCE**
- BOUTON X : **TOUCHE CASCADE**
- BOUTON Y : **VUE ARRIÈRE**
- GÂCHETTE L : **FREINS / MARCHE ARRIÈRE**
- GÂCHETTE R : **ACCÉLÉRATEUR**
- BOUTON BLANC : **RÉCUPÉRATION DU VÉHICULE**
- BOUTON NOIR : **CHANGER DE VUE**

Chase revient pour un deuxième essai sur notre DVD. L'épreuve proposée dans le numéro précédent brillait par sa facilité. C'est pour cela que nous nous devions de trouver un challenge à la hauteur de votre talent de *gamer*. Cerise sur le gâteau, vous bénéficiez d'un niveau totalement inédit puisqu'il n'est pas dans le jeu. Au volant d'un buggy futuriste, vous devrez vous échapper d'une base galactique. Le principe reste quant à lui inchangé : réaliser au mieux les cascades imposées par le metteur en scène. Mais cette fois-ci, il sera moins évident d'y parvenir dès la première prise.
À vos manettes, action !

MADDEN NFL 2003

INFOS
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4



Un genou à terre pour rassembler ses forces.



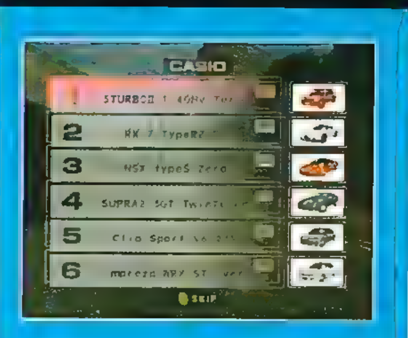
Puisqu'on vous dit que c'est un sport viril.

- STICK GAUCHE : **DÉPLACEMENTS**
- STICK DROIT :
- CROIX : **DÉPLACEMENTS**
- BOUTON A : **PASSE / BLOCAGE**
- BOUTON B : **SPIN / BLOCAGE**
- BOUTON X : **PLONGEON / BLOCAGE**
- BOUTON Y : **PETIT SAUT /BLOCAGE**
- GÂCHETTE L : **FEINTE À GAUCHE**
- GÂCHETTE R : **FEINTE À DROITE**
- BOUTON BLANC : **BALANCER DROIT DEVANT**
- BOUTON NOIR : **VISÉE AUTOMATIQUE**

Le football américain n'est pas le sport le plus prisé dans l'hexagone. Toutefois, ce constat ne devrait pas vous détourner de *Madden NFL 2003*. Electronic Arts connaît bien son affaire et signe une simulation d'excellente facture. Pour peu que vous connaissiez les règles, vous pourrez goûter à la joie de construire un jeu d'attaque tactique et solide. Vous disposez également d'un nombre impressionnant de combinaisons qui vous mèneront au *touchdown* vainqueur. En ce qui concerne les autres, la grande majorité, essayez quand même les exercices des quatre mini camps disponibles qui ont au moins l'avantage d'être distrayants.

X GAMES

CONCOURS SEGA GT 2002



Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante :

Magazine Officiel Xbox / X Games
101-109 rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

ou par mail : **cyrille.tessier@futurenet.fr**

Le concours ce mois-ci portera sur *Sega GT 2002*. Choisissez n'importe quelle voiture pour réaliser le tour de piste. Envoyez-nous la photo des résultats de la course et ce, avant la fin novembre.

>> MEILLEUR SCORE !
Le principe du concours de ce numéro est simple : dans le temps de la démo, amassez le plus d'argent possible ! Envoyez-nous la photo de l'écran des résultats en joignant votre score avec votre courrier. Bonnes courses !

Jeu à suivre : Sam a émis l'idée d'un jeu dont les niveaux paraîtraient par épisode à chaque numéro. Ah ! si le coût des jeux n'était pas aussi élevé



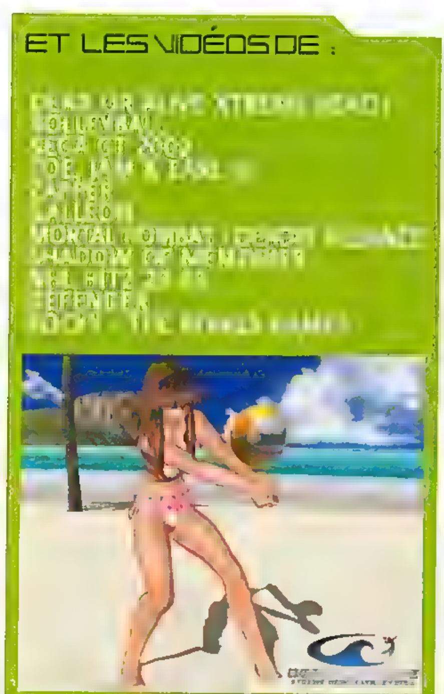
DANS LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX

En vente début décembre 2002

» SUR LE DVD LES DÉMOS EXCLUSIVES DE :

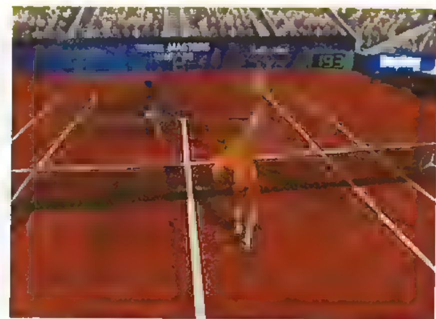
ET LES VIDÉOS DE :

[illegible]



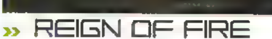


» FURIOUS KARTING



» TENNIS MASTERS SERIES

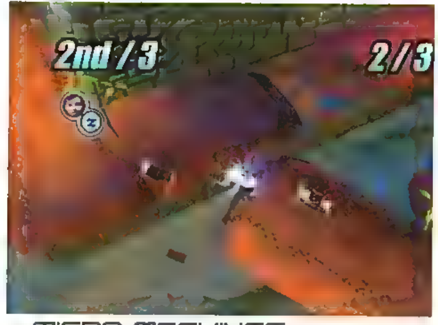




» REIGN OF FIRE



» ROCKY



» MICRO MACHINES



» LOONS



» TY, LE TIGRE DE TASMANIE

» LES TESTS DE :



SPLINTER CELL



UNREAL CHAMPIONSHIP



MEDAL OF HONOR



GHOST RECON



007 . NIGHTFIRE





LES BANDES-ANNONCES DE : *Superman : The Man of Steel, Blinx : The Time, Sweeper, Brute Force, Whacked!, MechAssault, Kakuto Chojin, Kung Fu Chaos, Tao Feng, Pro Tennis WTA Tour, The House of the Dead 3, Monopoly Party, Panzer Dragoon Orta.*

CHASE

INFOS
ÉDITEUR : BAM !
NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Avec un bon timing, ça passe sans problèmes.



↑ Encore un effort, la gloire est au bout du tunnel.

STICK GAUCHE : **DIRECTION**
STICK DROIT :
CROIX : **DIRECTION**
BOUTON A : **NITRO BOOST**
BOUTON B : **FREINAGE D'URGENCE**
BOUTON X : **TOUCHE CASCADE**
BOUTON Y : **VUE ARRIÈRE**
GÂCHETTE L : **FREINS / MARCHE ARRIÈRE**
GÂCHETTE R : **ACCÉLÉRATEUR**
BOUTON BLANC : **RÉCUPÉRATION DU VÉHICULE**
BOUTON NOIR : **CHANGER DE VUE**

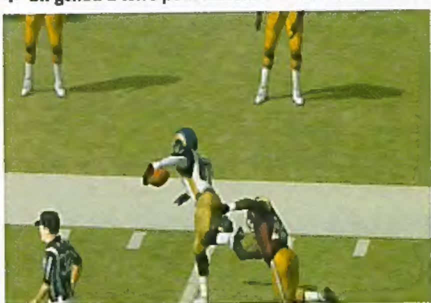
Chase revient pour un deuxième essai sur notre DVD. L'épreuve proposée dans le numéro précédent brillait par sa facilité. C'est pour cela que nous nous devions de trouver un challenge à la hauteur de votre talent de *gamer*. Cerise sur le gâteau, vous bénéficiez d'un niveau totalement inédit puisqu'il n'est pas dans le jeu. Au volant d'un buggy futuriste, vous devrez vous échapper d'une base galactique. Le principe reste quant à lui inchangé : réaliser au mieux les cascades imposées par le metteur en scène. Mais cette fois-ci, il sera moins évident d'y parvenir dès la première prise.
À vos manettes, action !

MADDEN NFL 2003

INFOS
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4



↑ Un genou à terre pour rassembler ses forces.



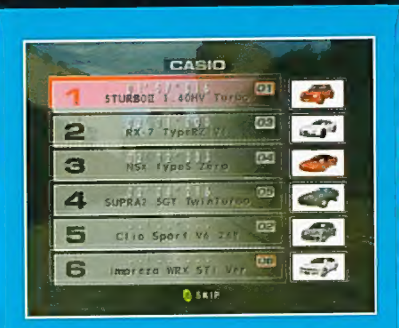
↑ Puisqu'on vous dit que c'est un sport viril.

STICK GAUCHE : **DÉPLACEMENTS**
STICK DROIT :
CROIX : **DÉPLACEMENTS**
BOUTON A : **PASSE / BLOCAGE**
BOUTON B : **SPIN / BLOCAGE**
BOUTON X : **PLONGEON / BLOCAGE**
BOUTON Y : **PETIT SAUT /BLOCAGE**
GÂCHETTE L : **FEINTE À GAUCHE**
GÂCHETTE R : **FEINTE À DROITE**
BOUTON BLANC : **BALANCER DROIT DEVANT**
BOUTON NOIR : **VISÉE AUTOMATIQUE**

Le football américain n'est pas le sport le plus prisé dans l'hexagone. Toutefois, ce constat ne devrait pas vous détourner de *Madden NFL 2003*. Electronic Arts connaît bien son affaire et signe une simulation d'excellente facture. Pour peu que vous connaissiez les règles, vous pourrez goûter à la joie de construire un jeu d'attaque tactique et solide. Vous disposez également d'un nombre impressionnant de combinaisons qui vous mèneront au *touchdown* vainqueur. En ce qui concerne les autres, la grande majorité, essayez quand même les exercices des quatre mini camps disponibles qui ont au moins l'avantage d'être distrayants.



CONCOURS SEGA GT 2002



Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante :

Magazine Officiel Xbox / X Games
101-109 rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

ou par mail : **cyrille.tessier@futurenet.fr**

Le concours ce mois-ci portera sur *Sega GT 2002*. Choisissez n'importe quelle voiture pour réaliser le tour de piste. Envoyez-nous la photo des résultats de la course et ce, avant la fin novembre.

» MEILLEUR SCORE :
Le principe du concours de ce numéro est simple : dans le temps de la démo, amassez le plus d'argent possible ! Envoyez-nous la photo de l'écran des résultats en joignant votre score avec votre courrier.
Bonnes courses !

Jeu à suivre : Sam a émis l'idée d'un jeu dont les niveaux paraîtraient par épisode à chaque numéro. Ah ! si le coût des jeux n'était pas aussi élevé.



DANS LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
En vente début décembre 2002

» SUR LE DVD LES DÉMOS EXCLUSIVES DE :

ET LES VIDÉOS DE :

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
SEGA GT 2002
TOE, JAM & EARL III
ZAPPER
GALLEON
MORTAL KOMBAT : DEADLY ALLIANCE
SHADOW OF MEMORIES
NHL HITZ 20-03
DEFENDER
ROCKY - THE BONUS GAMES





» FURIOUS KARTING



» TENNIS MASTERS SERIES



» REIGN OF FIRE



» ROCKY



» MICRO MACHINES



» LOONS



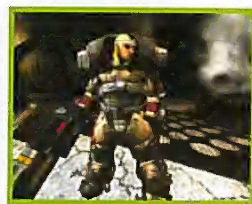
» TY. LE TIGRE DE TASMANIE

» LES TESTS DE :



SPLINTER CELL

Vous avez pu avoir un rapide aperçu de ce qui vous attend grâce à la démo. Un test ultra complet pour confirmer vos espoirs.



UNREAL CHAMPIONSHIP

Le plus furieux des Doom-like est sur le point de frapper. Il va falloir s'entraîner avant le Xbox Live.



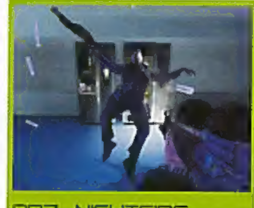
MEDAL OF HONOR

Le débarquement comme si vous y étiez tout en restant confortablement assis dans votre fauteuil. La guerre, c'est mieux en jeu vidéo...



GHOST RECON

L'un des meilleurs jeux d'action/stratégie de ces dernières années. Vous allez comprendre ce que c'est de jouer en équipe.



007 : NIGHTFIRE

Face à la charge de Triple X, James ne perd pas son flegme légendaire et revient en force dans une suite réussie d'*Espion pour Cible*.



XBOX
Microsoft
MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT.
IGN.COM
BEST OF E3
AWARD
ENCLAVE
www.enclave.de
La bataille commence en juillet 2002.
DEVELOPED BY:
© 2002
SWING!
ENTERTAINMENT Media AG
www.swing-games.com
bigben interactive